CONRAD EDITORA



GRÁTIS!
Chiclete Ping Pong Games
Colecione as figurinhas Nintendo!

E3 2004 Está chegando a hora!
As surpresas da maior feira de games do mundo!

Nintendo WORLD

Oficial Nintendo Selo de Qualidade

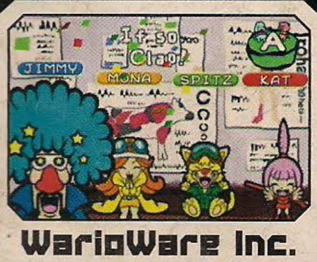


68
Abril de 2004
R$ 6,50

ZELDA: Four Swords Adventures
Quatro Links em uma aventura inédita para GameCube



Custom Robo
Crie sua máquina e mande ver



WarioWare Inc.
A insanidade continua!

Sonic Advance 3
Aventura em alta velocidade



METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES

A obra-prima dos videogames chega ao GameCube melhor do que nunca

Agora com material exclusivo da NINTENDO POWER

00068
9 771516 189008

Estratégias: Sonic Heroes (GC) e Prince of Persia (GBA)

www.nintendoworld.com.br

Design: Ricardo Campos

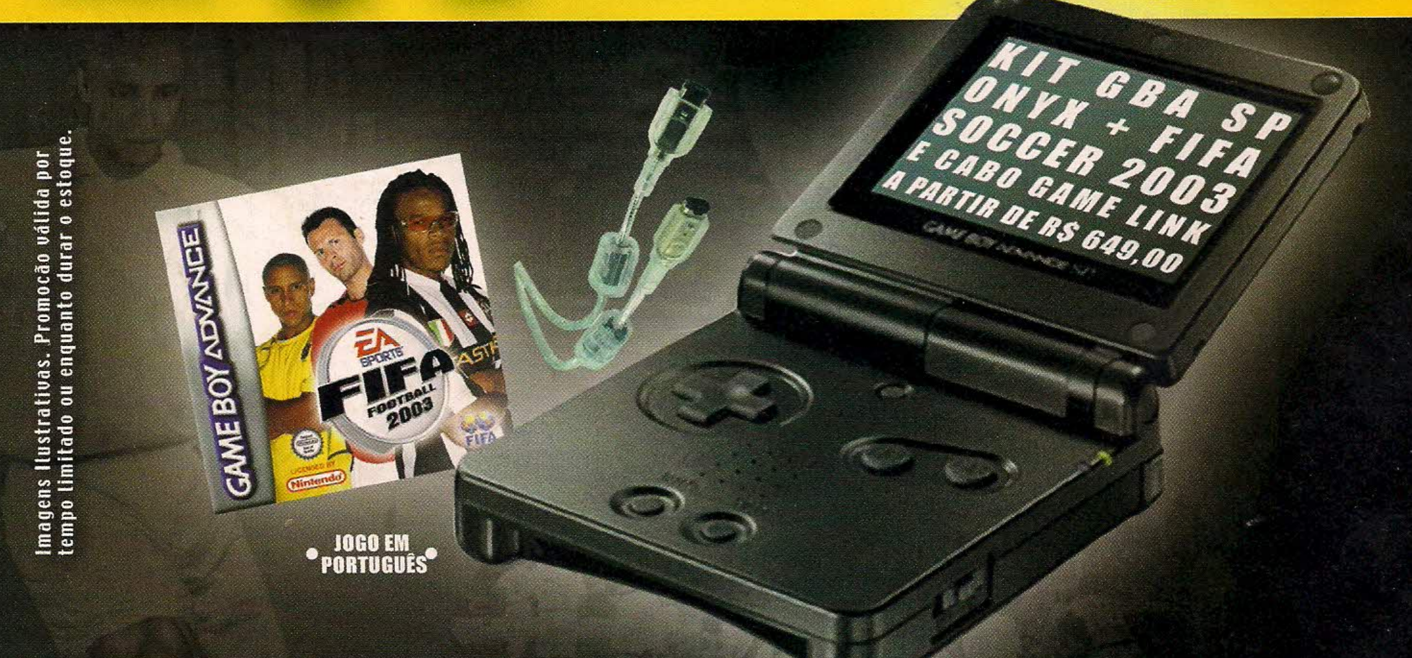
KIT GBA SP FLAME + THE INCREDIBLE HULK E CABO GAME LINK A PARTIR DE R$ 649,00







SUPERPROMOÇÃO GBA



Imagens Ilustrativas. Promoção válida por tempo limitado ou enquanto durar o estoque.

Você encontra esta promoção nos revendedores: A17 (021) 2275-2340 • AMERICANAS.COM • BLANC JARDIM SUL (011) 3749-1000 • BLANC PLAZA SUL (011) 5073-6012 • BRINQ. LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • (011) 5181-3973 • BRINQ. LAURA SHOP. PAULISTA (011) 251-2818 • BUY CLICK (021) 2275-2340 • CARDSMANIA (011) 3814-0402 • COBRINHA GAMES - TAUBATÉ SHOPPING (012) 3695-1155 • COBRINHA GAMES - ROD. VELHA (012) 221-1255 • EDIÇÃO EXTRA (081) 3464-6525 • ELETROMIL (011) 3362-2309 • EXTREME GAMES -(021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLLO GAMES (011) 3362-2206 • GALAXIA GENESIS GAMES (062) 215-5384 • GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • LEITURA BIG (031) 3391-3252 • LEITURA CIDADE (031) 3271-5282 •LEITURA ITAÚ SHOPPING (031) 3363-5030 • LEITURA MEGA MEGAMIDIA BOURBON COUNTRY (051) 3345-9655 • MEGAMIDIA BOURBON IPIRANGA (051) 3339-3018 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MICROPLUS PAULISTA (011) 3283-1466 • MULTMIX SHO (015) 3285 1919 • POWERNICK (011) 4193-1004 • PRECISÃO SJ RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (Z. SUL) (011) 3721-0777 • PREMIER VIDEO (Z. SUL) (011) 3743-4792 • PREMIER VIDEO (Z. OESTE) (011) 3865-2904 • PREMIER VIDEO (Z. OESTE TAYCOM (011) 5073-8204 • TEXAS FILM ESPLANADA SHOPPING (015) 224-3581 • TEXAS FILM BARÃO DE TATUÍ (015) 233-8295 • TEXAS FILM EXTRA (015) 232-3357 • THREE WORLD GAMES (015) 234-1584 • TOP GAMES (013) 3284-3272 / 3284-5618 • TO UZ GAMES IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • UZ GAMES SHOP ARICANDUVA (011) 6721-1999 • UZ GAMES SHOP. ELDORADO (011) 3814-4888 / 3012-5151 • UZ GAMES SHOP. MORUMBI (011) 5182-2211 • UZ GAMES SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-3258 • UZ GAME (081) 3467-5268 • WWW SOFTWARE E GAMES (011) 3815-8490 • WWW.DISKGAMES.COM.BR -(019) 3242-0541 • WWW.DSHOP.COM • WWW.LOJASUPERGAMES.COM.BR (061) 443-1300 • WWW.MISTERBROS.COM.BR (011) 3265-7020


KIT GBA SP
PLATINUM +
BIONICLE
E CABO GAME LINK
A PARTIR DE R$ 649,00
BIONICLE
MATORAN ADVENTURES
GAME BOY ADVANCE
ELECTRONIC ARTS
JOGO EM PORTUGUÊS
SP + GAME + CABO LINK
NC
games
KIT GBA SP
COBALT + HARRY
POTTER E A PEDRA FILOSOFAL
E CABO GAME LINK
A PARTIR DE R$ 649,00
Harry Potter
AND THE SORCERER'S STONE
GAME BOY ADVANCE
JOGO EM PORTUGUÊS

Editorial



NINTENDO POWER

Nossa parceria com a Nintendo Power continua! Todos os meses, você confere o material exclusivo da revista americana nas páginas das sua Nintendo World!

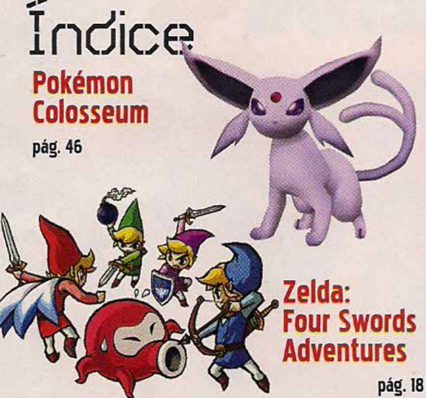
Assim vale a pena

Há alguns momentos na vida em que vale a pena dedicar um tempo às verdadeiras paixões. Por exemplo, quando sua banda favorita lança um novo CD, após anos longe dos holofotes. Quando a continuação daquele filme que você adora, finalmente, pode ser vista nos cinemas. Quando chega o dia daquela festa que você tanto esperava, ou daquela viagem que você marcou há um tempão. Nem preciso dizer como isso tudo é bom demais. E você, leitor da **Nintendo World**, o que sente quando o game que tanto queria finalmente é lançado para o seu videogame favorito? Foi essa a sensação geral da redação quando recebemos nossa cópia de **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** para GameCube. Até paramos de trabalhar por algumas (muitas) horas para conferir melhor os detalhes e nuances dessa verdadeira obra-prima digital. Felizmente, **MGS** não nos decepcionou nem um pouco. Pelo contrário, é tudo aquilo que estávamos esperando há tempos. Qualidade cinematográfica, enredo profundo, múltiplas possibilidades de jogo, desafio acima da média... é tudo o que um fã de videogames poderia querer. A satisfação é garantida, ainda mais em uma época em que é preciso se esforçar para encontrar jogos de qualidade em meio a tantos lançamentos dispensáveis. A matéria principal desta edição, escrita por Eduardo Trivella, tenta transmitir para você um pouco de nosso deslumbramento. Confira. São games como esse que fazem nosso trabalho valer a pena.

Pablo Miyazawa
pablo@conradeditora.com.br

LISTÃO

Índice



O critério de avaliação mudou!

Todos os Reviews da **Nintendo World** trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

GRÁFICOS: é o visual, os efeitos de luz e sombra, as cores e a movimentação dos personagens.

JOGABILIDADE: é a resposta do controle aos comandos, a facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.

SOM: são as músicas, os efeitos sonoros, vozes e ruídos.

DIVERSÃO: é o prazer que o game proporciona para quem joga.

REPLAY: é a vontade de jogar o game novamente, se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Jogos realmente bons receberão os troféus **NW**, indicando games que você precisa mesmo ter em sua coleção. Pode confiar!

de 8,0 a 8,9



de 9,0 a 9,9





10





CONSELHO EXECUTIVO
Cristiane Monti
André Forastieri
Rogério de Campos

REDAÇÃO
Diretora de Redação Noelly Russo



Editor Executivo Pablo Miyazawa
Editor Assistente Eric Araki
Designers Ana Franco, Elisabete Nagahama, Kelven Frank
Revisora Andréa Aguiar

COLABORADORES
Eduardo Trivella, Fabio Santana, Felipe Azevedo, JP Nogueira, Juliana Fernandes, Marcel R. Goto, Maria Beatriz Sant' Ana, Nicolas Tavares, Renato Siqueira, Rodrigo Guerra, Ronny Marinoto (textos); Homero Letonai, Denis Takata (arte); Ed da Silva Rodrigues (ilustração)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens Ednilson de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos
Coordenadores de Produção Ed Wilson Dias, Alessandra Vieira

WEB
Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior
Webmasters Mateus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade Luciana Eschiapati **Executivos de Vendas** Gracia Lemos e Rafael Ferreira
Assistente Comercial Krisley Camilo
Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Gerente de Vendas Diretas Christina Peruch
Gerente de Vendas em Bancas Ana Paula Gonçalves **Gerente de Circulação** Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Gerente de Produto Dirceu Darin
Coordenadora de Marketing Vanessa Serra
Analista de Novos Projetos Flávia Tavares

ADMINISTRAÇÃO
Diretor Administrativo-Financeiro Celso Pedroso Leite **Gerente Financeira** Solange Reis
Analista de Recursos Humanos Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon

Nintendo World
Edição 68, abril de 2004, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Felipe Rasoilo e Regina Toledo
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc. Tel.: (11) 3346-6191 Fax: (11) 3346-6078 atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3346-6191
atendimento@conradeditora.com.br

Impressão: Plural
Distribuição DINAP



ANER

N-mail

E continuamos recebendo cartas e e-mails de leitores que descobriram quem é o redator misterioso responsável pelo N-mail. Tudo bem, falamos e repetimos: não vamos revelar quem ele é. E se você descobriu sozinho, sorte a sua! Todas as cartas sobre esse assunto serão ignoradas! As pistas estão bem escondidas, é

Bate que eu gosto!

Não entendi o porquê da frustração dos leitores Rafael Carreira e do Henrique Caobianco. Eles disseram que vocês tratam mal os leitores, mas eu não acho. Uma seção de cartas como o N-mail ficaria um porre se fosse formal e educada o tempo todo. Eu mesmo viro a página em outras revistas quando isso acontece. Então, não mudem nada.

João Ricardo Valle
Via e-mail

Até que enfim um leitor que entendeu o espírito da coisa. Ninguém está aqui para ofender ninguém. Tudo o que queremos é deixar a revista descontraída, engraçada de se ler. Às vezes, algumas piadas podem até ser consideradas infames, mas se damos abertura para nossos leitores brincarem com a gente, também nos julgamos no direito de zoar com todo mundo. A gente bate, mas também dá beijinho.

Mestre perdoa Smeagol?

Eu gosto muito da revista, afinal, a **Nintendo World** é a melhor publicação de games do Brasil. Gostaria de saber o que devo fazer para jogar com Smeagol (Gollum) em **O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei**, para GameCube.

Flavio da Silva Ribeiro
Via e-mail

Meu preciosssssso. Nós errou. Smeagol ruim. Smeagol compensa mestre. Mestre não castiga nós. Nós compensa mestre. Smeagol ruim, ficou de fora da versão final do game. Não dá pra jogar com nós em Retorno do Rei**. Nós falou bobagem. Gollum! Gollum!**

Monstros, jornalismo e estupidez

1. Gostaria de saber por que vocês colocaram aquela "Galeria dos Personagens Estúpidos" no Hot Shots. Vocês fazem aquilo para zoar os personagens da Nintendo ou algo assim?
2. Eu gosto de jogos bem longos! Por isso, queria saber se o modo Story de **Pokémon Colosseum** é longo.
3. O que eu preciso fazer para trabalhar na redação com vocês? Gosto de avaliar, noticiar e, principalmente, jogar. Me dêem uma mão aí!

Renan Galuppo Alves
Ribeirão Preto/SP

1.Estúpidos somos nós, que não pensamos em nenhum outro nome estúpido para uma galeria de personagens estúpidos. Que estupidez...
2. Não é muito comprido não. Se você for daqueles que jogam na base do desespero, querendo terminar rápido para ver o final, não vai ter muito trabalho.
3. Não estamos com vagas abertas no momento. Mas se você pagar bem, eu deixo você vir me ajudar com o N-mail qualquer dia desses.

Carta do mês

Meu primo insiste em dizer que a Nintendo só faz jogos para criança, mas eu não discuto e sempre digo que NÃO EXISTEM JOGOS PARA CRIANÇA. Nós devemos jogar o que nos diverte. Tô errado? Ah! Ele também diz que vocês da NW não jogam nada, que vocês apenas traduzem os detonados de revistas estrangeiras. Eu não acredito e sempre defendo a **NW**. Mas para ele acreditar, eu disse que enviaria um e-mail para a redação contando o que ele falou. Ele disse que vocês nem o leriam. Bom, espero que vocês publiquem meu e-mail e que dêem uma resposta bem dada para ele. Manda ver!
PS: o nome dele é David.

Diego Ferreira Henrique
Macaé/RJ

Pode mandar ver? Xá comigo! Diego, para mim esse seu primo David é um recalcado. Pergunte se ele se sente mais adulto jogando Splinter Cell, Grand Theft Auto, Animal Crossing **ou** Britney's Dance Beat. **Como você disse, o que importa nos games é a diversão. A maturidade de uma pessoa se mede pelas atitudes, não pelo tipo de game que roda dentro de seu console favorito. Diga que ele pode se considerar um cara maduro no dia em que aprender a respeitar as pessoas, principalmente o trabalho delas. Que história é essa de que a gente traduz os detonados de revistas estrangeiras? Nesses mais de cinco anos de** NW**, nunca ficamos tão furiosos ao ler um e-mail. Temos pessoas altamente capacitadas trabalhando em nossa equipe, pessoas que gostam do que fazem e que fazem seu trabalho direito. Nunca precisamos – nem nunca vamos precisar – recorrer a um truque tão sujo quanto esse que o seu primo insinuou. Temos orgulho de nosso trabalho e não foi enganando o leitor que construímos nossa credibilidade. Pronto, foi bom para você?**

NW chega ao Monte Fuji

Estou mandando este e-mail do Japão. Queria dizer que vocês são os melhores e a revista é a única que eu leio. Queria saber se vocês não podem mandar alguns e-mails para eu saber o que está acontecendo por aí, mas se vocês não tiverem tempo, eu entendo. Continuem assim, vocês estão muito bem, e os que estiverem criticando são "uns trouxas" e não sabem o que é Nintendo. Boa sorte para vocês!

Douglas Hokamoto
Via e-mail

Mas afinal, você quer informações sobre quais acontecimentos? Se for sobre games, é só ler a revista, oras. Estamos meio sem tempo para ficar mandando e-mails, Douglas, mas talvez esta resposta publicada já sirva. Será que seus amigos aí do Japão sabem ler português para que você possa mostrar a carta e eles se roerem de inveja? Se eles não souberem, xingue-os de "trouxas".

Reclamem para o bem

De uns tempos para cá, vocês têm tido o péssimo hábito de, ao receber uma crítica, dizer "não, nós não fazemos isso e pronto" ou "nós fazemos, mas só você não gosta". Tomem cuidado e tentem ter uma cabeça mais aberta com relação às críticas. Outra coisa que me incomoda são as estratégias que vocês fazem. São sempre coisas

só procurar! Escreva e dê o seu recado, mas mande seus dados completos (nome, endereço e idade). Use o e-mail **redacao@nintendoworld.com.br**.

Ou escreva para:
Revista Nintendo World - Seção N-Mail
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação
CEP: 01539-020 - São Paulo/SP

como "passe pela caverna, derrote o chefe e siga em frente". E para não dizer que não tenho exemplos concretos, eu me lembro bem do debulhado de **Majora's Mask**. Próximo ao final do jogo, vocês diziam algo como "na forma de Zora, o seu desafio será um labirinto. Escolha o caminho certo e saia no final". Para finalizar, uma pergunta sobre **Baten Kaitos**. O jogo parecia sensacional, mas nunca mais vocês falaram dele... Ele será lançado no Ocidente ou não? Se eu não me engano, já saiu no Japão.

João Siqueira
Via e-mail

Relaxa, João. Nós aceitamos críticas numa boa. Quando estamos errados, gostamos que os leitores apontem isso. Às vezes, pintam divergências de opinião e uma de minhas funções é fazer o meio-campo entre leitores e revista. Então, do mesmo jeito que nós erramos, os leitores eventualmente também podem estar errados. Cabe a mim explicar a posição da revista através do N-mail. Sobre nossas estratégias: quando ler um texto mais ou menos nesse estilo que você escreveu, pode ter certeza de que o trecho do jogo ao qual ele faz menção é algo óbvio e fácil demais de ser executado. Para ilustrar, fiz questão de ir atrás desse texto que você citou. Na realidade, estava escrito assim: "Vire Zora, escolha uma das rotas e entregue três máscaras no final". Percebeu a diferença? Qualquer uma dessas rotas leva ao mesmo lugar e o caminho delas é linear, o que faz com que não seja preciso entrar em maiores detalhes. Baten Kaitos**? Você não se enganou. Ele já saiu no Japão e recebeu muitos elogios da crítica especializada. A versão americana deve sair ainda este ano. Em breve falaremos mais dele.**

Perguntas

1. Para conectar meu GameCube a outro GC, o que preciso ter? Um modem de banda larga?
2. Vocês vão fazer a votação dos melhores de 2003?
3. Os quadrinhos do Kirby vão continuar? Se sim, a **NW** vai ter mais páginas?
4. Qual o preço vocês recomendam para um GBA SP?
5. Na promoção Quem é você? pode haver efeitos de colagem?
6. Quem faz as propagandas da Nintendo (como a campanha Who are You?) que são publicadas na revista?

Luis Eduardo
Via e-mail

1. Isso e mais um cabo de rede e um mesmo número de games e TVs. Logicamente, esse número de cabos, games e TVs cresce conforme o número de jogadores.
2. Já fizemos. Saiu na edição 65. Não viu?
3. Infelizmente, acabou. Deixou saudades...
4. Não recomendamos nada, porém, achamos que R$ 400 é um preço mais do que justo.
5. Você deveria ter perguntado antes... a promoção acabou faz tempo!
6. É a própria Nintendo of America quem os cria. Um abraço para você!

Eu queria uma dúvida

Estou tentando mandar um e-mail para pilotos@nintendoworld.com.br, mas aparece uma mensagem de erro. Se alguém puder me ajudar, eu agradeço. Estou com dúvidas no jogo **GoldenEye 007** (N64). Abri todos os cheats possíveis, mas ainda tem um espacinho faltando lá. Como faço para abrir o truque que falta?

Luis Paulo
Via e-mail

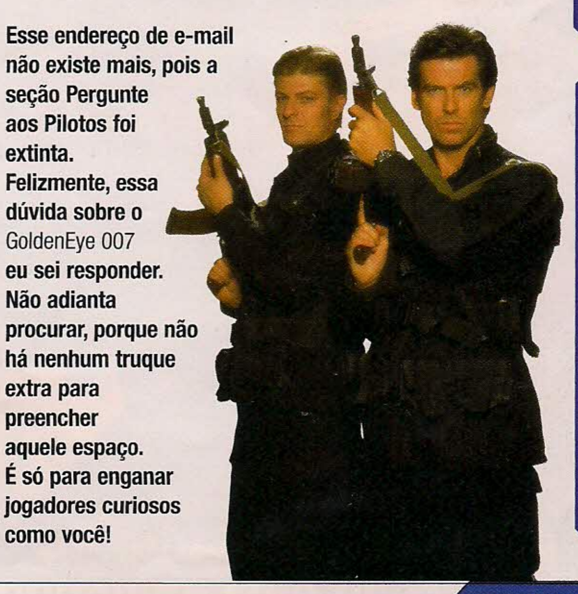
Esse endereço de e-mail não existe mais, pois a seção Pergunte aos Pilotos foi extinta. Felizmente, essa dúvida sobre o GoldenEye 007 **eu sei responder. Não adianta procurar, porque não há nenhum truque extra para preencher aquele espaço. É só para enganar jogadores curiosos como você!**

Virando a mesa

Vocês aí não acham que essa fórmula antagônica entre Mario x Bowser já caiu na rotina? Estou cansado de ver Bowser sempre como o vilão dos games do Mario. Não estou dizendo que ele deveria ficar bonzinho, mas... sei lá, e se surgisse um novo vilão? E vocês não acham que Yoshi, Luigi, Peach, Daisy e os outros personagens ficam muito em segundo plano? A Big N precisa se atualizar, mas manter suas raízes!

Bernardo Mello
Rio de Janeiro/RJ

Mas aí seria a mesma coisa que imaginar outros personagens que não o Cascão e Cebolinha roubando o coelho Sansão da Mônica. A graça está justamente em toda vez derrotar aquele lagarto bobão. Mas para você que gosta de variar, experimente Mario e Luigi **(GBA) ou** Super Mario RPG **(Super NES). Você terá uma surpresa!**



Idéia bizarra

Em Hyrule, Link estava cavalgando a Epona, quando foi para Gerudo Fortress e achou a Majora Mask e a Soul Edge quebradas. Depois Ganondorf apareceu e fez Link desmaiar, consertando a Majora Mask e a Soul Edge. As duas reviveram e concordaram com Ganondorf em se fundir com ele. Isso deu origem a um monstro feioso chamado Soul Ganonjora. Eles também fundiram o mundo de Soul Calibur, Hyrule, Termina e Final Fantasy Cristal Chronicles em um só, e agora Link, os heróis de **Soul Calibur** e **Final Fantasy** têm que separar os mundos e derrotar Soul Ganonjora.

Carlos Lucas Alves Silva
Via e-mail

Nunca vi cogumelos nos campos de Hyrule nem de Termina. Como foi que você ficou tão alucinado assim?

Falando nisso...

Lembra da promoção Quem é você? A gente curtiu tanto o resultado que resolvemos levá-la em frente. Envie para cá a sua colagem fotográfica com personagens Nintendo. As mais engraçadas e bizarras serão publicadas nas próximas edições da Nintendo World!

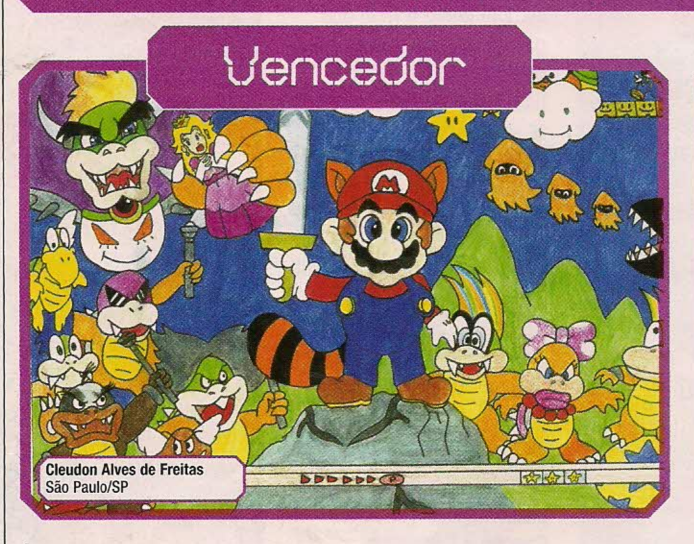
Hot Paint

Regulamento

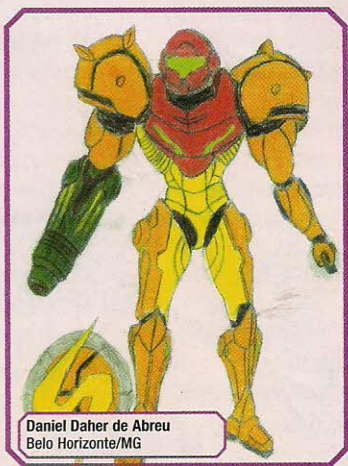
Para participar da seção Hot Paint, mande seu desenho para: **Revista Nintendo World Hot Paint R. Simão Dias da Fonseca, 93, CEP: 01539-020, São Paulo/SP**

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou da pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, sua idade, seu endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!

Vencedor



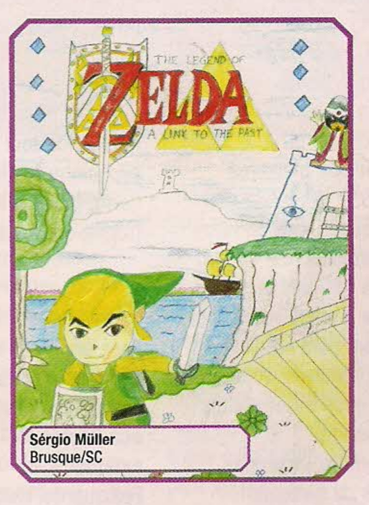
Cleudon Alves de Freitas
São Paulo/SP



Daniel Daher de Abreu
Belo Horizonte/MG



Diego Lopes Rodrigues
Santo André/SP



Sérgio Müller
Brusque/SC



William de Mattos Paula
Várzea Paulista/SP



Erik de Mattos Paula
Várzea Paulista/SP

FALE COM A NINTENDO WORLD!

Você tem muitos canais para se comunicar com a gente. Fique esperto e ligue para o lugar certo!

REDAÇÃO
Envie comentários, sugestões ou críticas para redação@nintendoworld.com.br ou para o seguinte endereço:

Revista Nintendo World
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação - São Paulo/SP
CEP 01539-020
Fax: (011) 3346-6078

PARA ANUNCIAR
Para anunciar na Nintendo World entre em contato com publicidade@conradeditora.com.br ou ligue para (11) 3346-6075 e fale com Krisley Camilo. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

PROJETOS ESPECIAIS
A Nintendo World é o canal direto de comunicação com os fãs de Nintendo no Brasil. Fale com esse público de forma diferenciada, através de informes publicitários ou temáticos especiais.
Entre em contato através do e-mail publicidade@conradeditora.com.br ou ligue para (11) 3346-6075. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO LEITOR:
Fale com nossa equipe de atendimento: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h às 18h, através do e-mail atendimento@conradeditora.com.br, ou envie um fax: (11) 3346-6078.

NÚMEROS ANTERIORES
Solicite ao jornaleiro ou contate o nosso Serviço de Atendimento ao Leitor. Será cobrado o valor de capa da edição solicitada, mais o frete de envio (caso o valor não alcance o valor mínimo estabelecido em nossa política de frete gratuito).

ASSINATURAS
Assine a Nintendo World e desfrute da tranqüilidade de receber seu exemplar em casa.
Fone: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h30 às 17h30.
E-mail: assinaturas@conradeditora.com.br

OUTROS PRODUTOS
Para comprar revistas, mangás e livros direto da Conrad Editora, acesse www.lojaconrad.com.br.

ACESSE O SITE DA NINTENDO WORLD
www.nintendoworld.com.br

Contagem regressiva para a E3 2004

A maior feira de games do mundo vai pegar fogo com as novidades

Por Eric Araki

Electronic Entertainment Expo. Se você nunca ouviu falar nessas três palavras, então seja bem-vindo ao mundo dos games. A E3 é o maior evento de entretenimento eletrônico do planeta, o local onde as maiores empresas apresentam seu arsenal de lançamentos para o ano. Claro que, para para os jogadores, a E3 significa muito mais do que isso: é o marco zero para todos os jogos que estarão em nossos consoles durante os próximos meses.

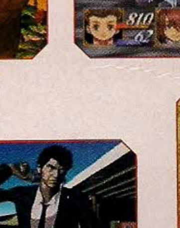
A edição 2004, a décima na história do evento, promete surpresas. Diversas empresas preparam títulos de peso para todas as plataformas, mas é para o GameCube e o GBA que estão reservadas as maiores revelações. A Capcom teve um péssimo desempenho em 2003 e apresenta títulos importantes para recuperar seu status de grande produtora. O suspense **Killer 7**, a seqüência do divertido **Viewtiful Joe** e o esperadíssimo **Resident Evil 4** prometem surpreender todos e devolver a força à empresa. A Namco também chega forte, apresentando as versões americanas de **Baten Kaitos** e **Tales of Symphonia**, além da versão mais recente do aguardado **Star Fox**.

A LucasArts promete a seqüência de seu **Rogue Squadron**, **Star Wars: Rebel Assault – Battle Squadron**, a Konami leva adiante a série **Boktai** e cogita-se que a Square Enix anunciará os primeiros detalhes do novo **Final Fantasy** e do remake de **Actraiser**, ambos para o GBA.

Big N, sempre ela

Mas é a Nintendo que guarda os maiores ases na manga. Além da já confirmada presença de Shigeru Miyamoto para apresentar o novíssimo Nintendo Nitro (codinome do console Nintendo DS, leia mais nesta mesma seção), a empresa trará uma grande quantidade de títulos para agradar seus verdadeiros fãs. Sinta só a lista: **Donkey Konga**, o game de música com tambores do macacão; **Animal Crossing 2** e **Pikmin 2**, seqüência dos sucessos de 2002; **Metroid Prime 2** e **Zelda: The Wind Waker 2**, sucessores dos principais sucessos do Cube, também estão na lista. Sabe-se também que Mario virá com tudo, com a apresentação de **Mario 128** (será que o nome é esse mesmo), **Mario vs. Donkey Kong**, **Mario Tennis** e muito mais. Cogita-se até mesmo da apresentação de uma continuação do sensacional **Pilot Wings**, mas nada foi confirmado até o momento. Ansioso? Então fique de olho. A E3 rola em Los Angeles, entre os dias 12 e 14 de maio. Na próxima edição, falaremos um pouco mais sobre a feira. E na **NW** 70, você vai conferir a cobertura completa de tudo o que rolou durante a exposição, com fotos, entrevistas exclusivas, previews e muito mais. Nem pense em perder!

1


3


4


5


6


7


8


Os jogos que prometem estourar nesta edição da E3: 1) Donkey Konga, o game de música do gorilão; 2) Tales of Symphonia, o sucesso japonês da Namco; 3 a 5) Killer 7, o thriller da Capcom para deixar qualquer Mafia no chinelo; 6 a 8) Mario Golf Advance Tour

Breve em um GBA perto de você

Periférico transforma portátil em cinema de bolso



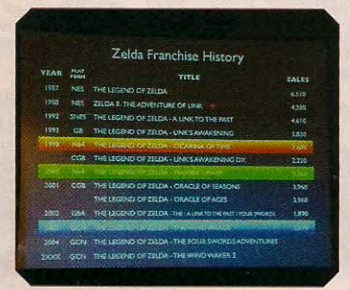
Agora você pode assistir aos seus filmes favoritos no 32-bit. Logo você poderá lavar, passar, cozinhar, tudo no seu GBA!



Você é daqueles que não têm tempo para nada, que vive preso no trânsito e acaba não assistindo a seus filmes e desenhos favoritos? Então aqui vai uma boa notícia. Diversas empresas estão desenvolvendo alternativas para a utilização do Game Boy Advance. A norte-americana Majesco é uma delas. A empresa desenvolveu um periférico chamado GBA Video, que transforma o GBA em um "cinema de bolso". Trata-se de um adaptador que é conectado ao portátil e o torna capaz de ler informações contidas em Smart Medias, cartões de alta capacidade de armazenamento. A empresa está animada com o periférico e já anuncia desenhos animados e seriados a serem lançados no formato Smart Media, entre eles **As Tartarugas Ninja**, **Bob Esponja** e o anime **Sonic X**. Cada cartão possui um determinado número de episódios das séries, tal qual uma fita de vídeo ou DVD. Os primeiros desenhos devem chegar ao mercado americano no dia 7 de maio. Outra empresa que desenvolveu um produto semelhante é a chinesa Lik Sang. Diferente do GBA Video, o GBA Movie Player utiliza cartões de memória semelhantes aos utilizados em câmeras digitais, os Compact Flash. O periférico traz um aplicativo que pode ser instalado em qualquer computador e converte arquivos de música para o formato GBS e vídeos para o formato GBM. Dependendo da capacidade do cartão, você pode transferir todo o conteúdo de um filme em DVD para o Movie Player. Também é possível gravar livros virtuais, músicas e filmes inteiros em cartões de memória para visualizá-los ou apagá-los em seu GBA quando bem entender. Apesar desses periféricos não serem produtos licenciados, a Nintendo enxerga positivamente essas novas utilidades para o seu portátil. Os jogadores do Game Boy Advance só têm a comemorar!

The Wind Waker 2 vem aí

Nintendo revela a seqüência de Zelda para GameCube





Acima, Aonuma durante a GDC. À esquerda, o slide revelador.

A GDC (Game Developers Conference) é uma feira direcionada às softhouses na qual as empresas apresentam seus principais projetos recentes. A Nintendo marcou sua presença na edição 2004, e fez barulho. Durante uma apresenção de Eiji Aonuma, diretor de **Zelda: The Wind Waker**, foi exibido um slide que mostrava toda a linha cronológica dos games da série **Zelda**. Um dado interessante foi revelado: ao pé da lista, podia-se ver as inscrições "The Wind Waker 2: 2XXX". Isso provou o que já se especulava: a seqüência do sucesso de 2003 está mesmo em produção, mas em início de desenvolvimento. Ficou interessado? Aguarde. É garantido que a Nintendo mostrará mais detalhes na E3.

Big N Brasil

Tudo o que rola nos eventos da Nintendo no país



Mario Kartódromo

São Paulo, 07/03/2004

Quer lugar melhor para organizar um campeonato de **Mario Kart: Double Dash!!** do que um kartódromo de verdade? Pois essa combinação vitoriosa e divertida teve lugar no dia 7 março no kartódromo da Granja Vianna, entre São Paulo e Cotia.

Respirando velocidade e inalando fumaça de óleo queimado, os 500 jogadores presentes entravam no clima da competição logo que entravam. Para chegar ao local dos pegas virtuais, era preciso passar por todo o kartódromo, inclusive pelos boxes, observando as corridas de verdade que rolavam ali e que eram válidas pelo campeonato brasileiro.

Parabéns para a Nintendo, que organizou um evento no lugar mais adequado possível e ainda distribuiu três GBAs SP, três GameCubes e muitos brindes a uma porção de felizardos.

As proximas edições da **NW** sempre trarão informações sobre os eventos e torneios organizados pela Nintendo no Brasil. Fique ligado!



Kart ou Mario Kart, eis a questão

Listão de lançamentos 2004

Você pede, a gente faz. A lista dos futuros lançamentos para GameCube e Game Boy Advance agora está no Hot Shots, que traz também a data que o game chega ao mercado. As datas são divulgadas pelos próprios fabricantes e podem ser alteradas sem aviso prévio. Fique atento!

GameCube

Abril

Bomberman Jetters
Future Tactics: The Uprising
Judge Dredd: Dredd vs Death
Serious Sam Next Encounter
Shrek 2
Space Raiders
WarioWare Inc.: Mega Party Game$

Maio

Carmen Sandiego: The Secret of the Stolen Drums
Custom Robo
Digimon Rumble Arena 2
Mega Man Anniversary Collection

Junho

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
Rainbow Six 3
Room Zoom
Spider-Man 2
The Legend of Zelda: Four Swords Adventures

Game Boy Advance

Abril

Disney's Home on the Range
Serious Sam Advance
Shining Soul II
Shrek 2
Ultimate Card Games

Maio

All Grown Up! Video Volume 1
CT Special Forces 2 Back in the Trenches
Dora The Explorer: GBA Video Volume 1
Fairly Odd Parents: GBA Video Volume 1
Fairly Odd Parents: GBA Video Volume 2
Ice Nine
Jimmy Neutron: GBA Video Volume 1
Mario vs. Donkey Kong
Nicktoons Collection: GBA Video Volume 1
River City Ransom EX
Sabre Wulf
Sonic X Chaos Emerald Chaos: GBA Video Volume 2
Sonic X Super Sonic Hero: GBA Video Volume 1
SpongeBob Square Pants: GBA Video Volume 1
SpongeBob Square Pants: GBA Video Volume 2
Strawberry Shortcake: GBA Video Volume 1
Teenage Mutant Ninja Turtles Things Change: GBA Video Volume 1
Van Helsing

Junho

Astro Boy
Crash Bandicoot Purple: Ripto Rampage
Dragon Ball Z: Super Sonic Warriors
Duel Masters: Sempi Legends
Hardcore Pool
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
Mario Golf: Advance Tour
Mega Man Battle Network 4: Blue Moon
Mega Man Battle Network 4: Red Sun
Shining Force: Ressurrection of the Dark Dragon
Sonic Advance 3
Spider-Man 2
Spyro Orange: The Cortex Conspiracy
Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction

Projeto... Nitro?

Documentação confidencial revela detalhes do Nintendo DS

O Nintendo DS começa a sair das sombras. Segundo documentos supostamente secretos que correram a mídia no final de março, o codinome do portátil de duas telas da Big N é "Nitro". Os documentos teriam sido enviados a algumas softhouses dispostas a desenvolver games para a plataforma, e acabou caindo nas mãos da mídia especializada. Diversas produtoras norte-americanas consultadas acabaram por confirmar a veracidade da papelada.

De acordo com os documentos, o portátil seria duas vezes mais poderoso que o modelo atual do GBA. Ele contará com dois processadores principais, um ARM7 e um ARM9. O ARM7 é o mesmo utilizado no GBA, mas no Nitro ele seria personalizado para uma performance duas vezes maior que no atual portátil.

A presença do ARM7 significa muito mais que maior poder de processamento: segundo muitos produtores, o processador permitiria a compatibilidade com todos os títulos lançados para o GBA.

O projeto revela outras grandes novidades que a Nintendo não divulgou ainda oficialmente. O Nitro teria mesmo capacidades de comunicação sem fio e contaria com um sistema que pode ativar o console quando uma informação for recebida. Isso, além de permitir que jogos Multiplayer possam ser jogados com maior facilidade, tornando-o também um sistema de comunicação a curta distância. Uma das duas telas do portátil seria sensível ao toque, da mesma forma que alguns computadores notebook. Isso abriria um leque de opções muito grande para novas modalidades de jogo.

Até o fechamento desta edição, a Nintendo não havia se pronunciado quanto à veracidade das informações. Seja como for, só saberemos o que é verdade ou não após a apresentação oficial da máquina, marcada para o dia 11 de maio – um dia antes do início da próxima E3.

O que se sabe

As especificações técnicas da nova máquina

CPU

Processador principal: ARM946E-S (67 MHz)
Processador secundário: ARM7TDMI (33 MHz)

Memória

Memória principal: 4Mbyte
Memória conjunta do ARM9/ARM7: 32Kbytes
Memória RAM dedicada do ARM7: 64Kbytes
VRAM: 656Kbytes

Telas

Tamanho: 256 x 192 x 2 telas
Quantidade de cores: 262,144 colors (R:G:B=6:6:6)

Processador de gráficos 2D

Cenário de fundo: máximo de 4 camadas
Objetos: máximo de 128 objetos simultâneos

Processador de gráficos 3D

Capacidade de transformação: máximo de 4 megavértices por segundo
Polígonos: máximo de 120K polígonos por segundo
Taxa de preenchimento de pixels: máximo de 30 megapixels por segundo

Som

16ch ADPCM / PCM (máximo de oito canais de áudio)
Saída para microfone

Comunicação sem fio

IEEE802.11-based proprietary protocol

Periféricos de entrada

Painel sensível ao toque
Direcional, A, B, R, L, Start, Select (X, Y em estudos)

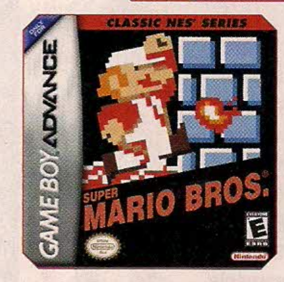
Gerenciamento de energia

Modo Sleep (por tempo, ativação ao receber mensagens, etc.)

Os bons tempos voltaram!

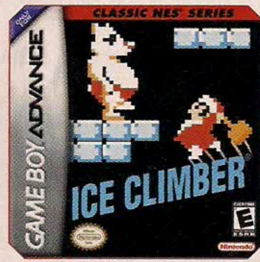
Série Famicon Mini é sucesso no Japão e se prepara para chegar ao Ocidente

A série Famicon Mini é uma coletânea para GBA que traz diversos jogos lançados originalmente para o Nintendinho e relançados no Japão. A idéia deu muito certo e as vendas estão excelentes. É claro que esse sucesso já tem data de lançamento no Ocidente. Batizada de NES Classics (fotos), a linha trará inicialmente cinco dos maiores clássicos do 8-bit: **The Legend of Zelda**, **Donkey Kong**, **Excitebike**, **Ice Climber** e o maior de todos, **Super Mario Bros.**. Além disso, será lançada uma edição limitada do GBA SP, pintado nas cores do NES clássico. É para nostálgico nenhum botar defeito. Saiba mais sobre o lançamento em uma matéria especialíssima na próxima edição!









N BITS

• A Nintendo européia pôs no mercado um pacote especial que contém um game **Pokémon Colosseum**, um GameCube, um acessório Pokémon Box, um cabo Link GBA-GC e um Memory Card 251. O pacotão custa 160 euros (R$ 570) e foi lançado em março. • A Nintendo japonesa está preparando uma surpresa para os proprietários de GBA: é o sistema Joyspot, um serviço que une mais de duas mil lojas de jogos por todo o país. Pelo sistema, é possível conectar seu GBA a um estande de demonstração e jogar com qualquer pessoa também ligada a um Joyspot. De início, apenas **Pokémon Red Fire** e **Leaf Green** estarão disponíveis, mas há planos para que **Mario Golf Advance Tour** também possa ser jogado dessa forma. • **Puyo Puyo Fever**, uma nova versão do puzzle clássico **Puyo Puyo**, será lançada para o GameCube em junho, no Japão. • A VU Games prepara para breve uma colisão entre os universos de **Crash Bandicoot** e **Spyro The Dragon** no GBA. Leia mais na seção Previews desta edição. • Os rumores são fortes sobre a compatibilidade dos jogos do GBA com o novo (e misterioso) portátil Nintendo DS, ou Nitro para os mais íntimos. Sinal que aquele monte de joguinhos da sua coleção não será desperdiçado. • Um estudante maluco do Texas, EUA, foi preso depois de invadir a escola com um "Game Boy bomba". O moleque recheou o portátil com pólvora e ameaçou os coleguinhas indefesos. Crianças, não tentem isso em casa, ok?

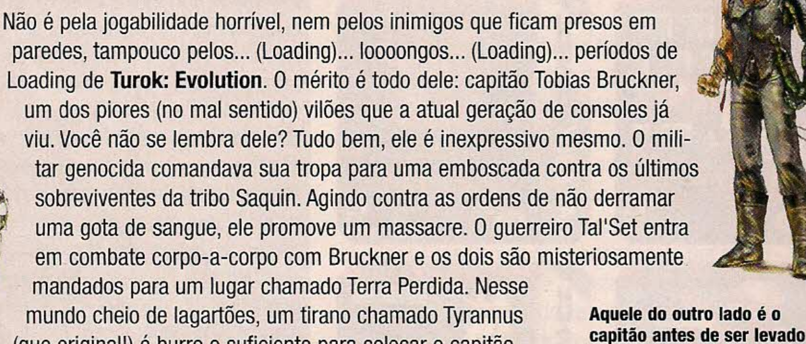
Admirável mundo Nintendo

Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil

Por Fabio Santana

Galeria dos personagens estúpidos

Capitão Tobias Bruckner

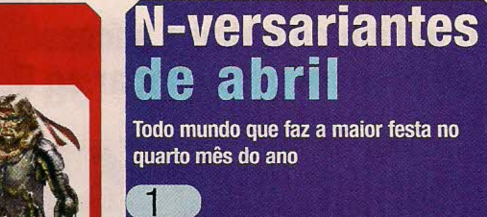


Não é pela jogabilidade horrível, nem pelos inimigos que ficam presos em paredes, tampouco pelos... (Loading)... loooongos... (Loading)... períodos de Loading de **Turok: Evolution**. O mérito é todo dele: capitão Tobias Bruckner, um dos piores (no mal sentido) vilões que a atual geração de consoles já viu. Você não se lembra dele? Tudo bem, ele é inexpressivo mesmo. O militar genocida comandava sua tropa para uma emboscada contra os últimos sobreviventes da tribo Saquin. Agindo contra as ordens de não derramar uma gota de sangue, ele promove um massacre. O guerreiro Tal'Set entra em combate corpo-a-corpo com Bruckner e os dois são misteriosamente mandados para um lugar chamado Terra Perdida. Nesse mundo cheio de lagartões, um tirano chamado Tyrannus (que original!) é burro o suficiente para colocar o capitão Bruckner à frente de sua horda jurássica. E eu fico me perguntando onde diabos o pessoal da Acclaim estava com a cabeça quando aprovou essa história medíocre, o visual estereotipado do capitão e uma atuação de voz que é um insulto para os ouvidos. Bruckner é uma vergonha para a série **Turok**, e mais parece um personagem rejeitado de **Mortal Kombat 3**.

Aquele do outro lado é o capitão antes de ser levado para o Mundo Perdido, onde ele aparece com esse visual "velho-cibernético-sem-nada-melhor-para-fazer"

N-versariantes de abril

Todo mundo que faz a maior festa no quarto mês do ano



1 Há dois anos, as duas gigantes do RPG se uniam e formavam a Square Enix.

3 Há nove anos, a Konami fundava dois de seus estúdios: KCES, responsável por games de esportes e o KCET, casa de **Castlevania**.

4 Dez anos de existência da Camelot, empresa que nos ofereceu **Mario Tennis** e **Golden Sun**.

5 Um viva a Akira "Dragon Ball" Toriyama por seus 49 anos. Graças a ele, os heróis de **Dragon Warrior** e **Chrono Trigger** continuam sendo lembrados até hoje.

7 Você já jogou **Tactics Ogre**, **Lufia** ou **Shining Soul**? Então, comemore os 18 anos da Atlus, que trouxe esses sucessos ao Ocidente.

12 Se você já curtiu **Rainbow Six** ou **Splinter Cell**, agradeça a Tom Clancy. O escritor de romances militares completa 57 anos.

15 45 anos de Tadashi Sugiyama, diretor de **Zelda II** e produtor de **Mario Kart: DD!!**. Ele também criou o design de **Ice Climber**.

16 A Rare faz 19 anos. Os bons momentos de **Battletoads**, **Perfect Dark**, **Banjo-Kazooie** e **GoldenEye** ficaram para trás...

21 Quinze anos de lançamento do Game Boy, o portátil de maior sucesso da história.

23 Seis anos da Pokémon Company, a empresa criada pela Nintendo para cuidar de todos os assuntos relativos a Pikachu e sua turma.

26 Há 15 anos, era fundada a Game Freak, que, se tornaria famosa pelos games Pokémon.

27 Kirby sopra (ou suga?) 12 velinhas de sua primeira aparição, em **Kirby's Dream Land**.

Você sabia disso?

É claro que não!



Você pode até ter visto **Super Mario Bros. 3** no filme **O Gênio do Videogame**, mas aposto que não se lembra do Game & Watch fazendo uma pontinha no cinema! O primeiro filme a estrelar o aparelho foi o alemão **Die Story** (foto), de 1984, sobre um jornalista que descobre uma rota de tráfico de drogas. Há uma determinada cena que mostra o editor do jornal penando para jogar um Game & Watch. Outra notável aparição foi no clássico **K9: Um Policial Bom pra Cachorro**, com James Belushi. Em certo momento, o policial aparece jogando **Manhole**. Na cena em que o herói encara os vilões, ele segura um aparelho, fingindo ser um controle-remoto que pode explodir uma bomba. Na verdade, o dispositivo é o mesmo Game & Watch que ele jogava no início do filme!





Encarando bandidos com o poder do Game & Watch!

Há 5 anos na NW...



Um belo fusca amarelo, ou melhor, um New Beetle, estampava a capa da **Nintendo World** 8. Tratava-se do jogo **Beetle Adventure Racing**, um game de corridas acirradas para o Nintendo 64. A edição trouxe ainda, com exclusividade, as primeiras imagens de **Star Wars Episode I: Racer**, além da estratégia para conseguir as 120 estrelas do clássico **Super Mario 64**. Bons tempos aqueles...

Qual é o game?



Acertou o game da edição passada? Errou quem chutou **Harvest Moon 64**! Acertou quem arriscou **Mario Kart 64**, na inconfundível pista Moo Moo Farm. Os vencedores da vez foram Rafael Frederico de Oliveira, Daniel Marques e Georgios Meira. Agora, vamos a mais um clássico. Você sabe qual é o game da telinha aí em cima? Então envie a resposta para redacao@nintendoworld.com.br. Escreva "Foto misteriosa" no assunto. Os três primeiros e-mails com a resposta certa ganharão um brinde exclusivo.


quem é você?
Você já teve a sensação de estar ficando maluco? Quer ter? Então entre de cabeça em
WarioWare,™ Inc.: Mega Party Game$. Mais de 200 microjogos aparecendo numa velocidade alucinante
nos modos Single e Multiplayer deixarão você e em seus amigos doidinhos da Silva.
Wario ware, inc.
MEGA PARTY GAME$!
Win!
Big SPITZ wins!
Speed Up!
NINTENDO
GAMECUBE
© 2003, 2004 Nintendo. TM, ® e o logo Nintendo GameCube são marcas registradas da Nintendo. © 2004 Nintendo. www.nintendo.com

PROMOÇÃO

GAMEBOY ADVANCE SP DUAL TONE

EDIÇÃO LIMITADA

+

GAME LINK E "O SENHOR DOS ANÉIS AS DUAS TORRES" - VERSÃO EM PORTUGUÊS

TUDO A PARTIR DE R$649,00.

The Legend of Zelda Four Swords Adventures

Quatro Links se enfrentam em um jogo para lá de inovador

Por Renato Siqueira



Depois de muito falatório sobre **The Legend of Zelda: The Four Swords Adventures**, finalmente a Nintendo resolveu mostrar mais detalhes sobre a versão ocidental do jogo, prevista para o início de junho. Os fãs podem se preparar para invadir o mundo de Hyrule mais uma vez no GameCube, só que agora com uma pequena diferença: será possível levar alguns de seus amigos com você.

A idéia, usada na versão para GBA do game (contida no cartuchinho de **A Link to the Past**), já havia sido revelada desde a última E3, só que não se sabia ao certo como isso iria funcionar no console 128-bit. Já se sabia que a jogabilidade iria incorporar, de maneira inédita, o GameCube e vários portáteis GBA (que serão usados como controles). Agora, detalhes do enredo já estão confirmados.

Começa assim: há muito tempo, um terrível demônio chamado Vaati foi aprisionado por uma poderosa magia. Através dos tempos, a magia foi perdendo a força, o que permitiu a Vaati se libertar do mal e raptar do santuário a Princesa Zelda e mais seis donzelas. Para acabar com os poderes malignos do vilão, o lendário guerreiro Link usa o misterioso poder das Four Swords (as quatro espadas) para criar quatro cópias de si próprio. Armado com as espadas do poder, o quarteto embarca em uma jornada por terras infestadas de inimigos e puzzles para resolver.

Existem duas formas de se jogar **Four Swords**. Uma delas é no modo para apenas um jogador, no qual você controla os quatro personagens, alternadamente. A outra é o Multiplayer, no qual cada jogador controla um Link diferente, usando um Game Boy Advance conectado ao GameCube. Você pode brincar em turma em





dois minigames distintos. No modo Hyrulean Adventure, os quatro heróis precisam explorar oito mundos bem extensos. Já o Shadow Battle é um modo de competição exclusivo para se jogar com os amigos. O minigame Tetra's Trackers, que havia sido anunciado na E3 passada, acabou ficando de fora da versão ocidental (leia mais no box desta matéria). Mas é no Multiplayer do modo Hyrulean Adventure que o game mostra toda a sua força.

Todas as cores e gostos

Usar um Game Boy Advance como controle é bem simples. A tecla direcional move o personagem, enquanto os botões A e B servem para atacar e usar itens especiais temporários, como flechas e bumerangues. Com o botão R, Link pode rolar e pegar objetos, enquanto o L proporciona um zoom em seu personagem (no modo Multiplayer) ou serve para alinhar os quatro Links (no modo para um jogador).

Em **Four Swords**, Multiplayer significa cooperação. Todos os jogadores precisam trabalhar em equipe para cumprir todos os objetivos, recolher itens em baús e levar a história adiante. Os mundos do game foram projetados para serem utilizados por quatro jogadores ao mesmo tempo. Existem puzzles que exigem que os quatro Links ajam em perfeita sincronia, acionando alavancas diferentes ao mesmo tempo. Além disso, existem funções que só

podem ser feitas por um determinado personagem que tenha a cor indicada. Mesmo com toda essa interação, o individualismo não foi enterrado. Você será obrigado a disputar os escassos pedaços de coração com os outros jogadores, ao mesmo tempo que precisa tomar cuidado para não os acertar nas brigas contra outros vilões. Apesar de os jogadores ficarem a maior parte do tempo na mesma tela e precisarem se movimentar juntos para avançar para a próxima área, a ação pode acontecer de forma separada em certos momentos. Em áreas fechadas, como cavernas ou labirintos, os jogadores poderão seguir por caminhos diferentes e acompanhar seu personagem na telinha de seu próprio portátil, sem se preocupar em atrapalhar os companheiros. Mais uma vez, a Nintendo mostra criatividade na interação entre seus dois consoles.

Os cenários de **The Legend of Zelda: Four Swords Adventures** são em duas dimensões, e o visual é bem parecido com aquele apresentado no clássico para Super NES **A Link to the Past**, de 1992. Mas não se engane: a Nintendo fez questão que o jogo apresentasse efeitos avançados, que trouxesse um nível de qualidade muito superior a outros jogos do gênero. Há efeitos de luz e sombra e uma grande quantidade de detalhes incríveis nos cenários e na movimentação dos personagens. Além disso, a trilha e os efeitos sonoros colaboram bastante com a sensação de imersão do jogador. **Four Swords Adventures** é imperdível em todos os sentidos: é um Adventure dos bons, traz um excepcional modo Multiplayer e carrega a irrepreensível marca Zelda na embalagem. Prepare-se para passar horas e mais horas na frente do Cube... muito bem acompanhado.



Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Ação
Lançamento: Junho de 2004



O fim de Tetra's Trackers

Modo de jogo fica de fora de nosso Four Swords

Uma notícia triste para quem espera ansiosamente por **The Legend of Zelda: Four Swords Adventures**: a Nintendo anunciou que a versão ocidental do game não trará o minigame Tetra's Trackers, presente na versão japonesa.

O jogo, estrelado pela personagem Tetra (a piratinha loira de **The Legend of Zelda: The Wind Waker**) desafia os quatro jogadores a uma verdadeira caça ao tesouro. Diversos baús estão perdidos em um labirinto, e cada jogador precisa correr para pegar tudo que puder antes do adversário.

A ausência de Tetra's Trackers na versão ocidental de **Four Swords Adventures** não foi explicada com clareza pela Nintendo. Ao que parece, o minigame utiliza um sistema de voz sintetizada que faz com que Tetra repita o nome dos jogadores durante o jogo. Tudo indica que não haveria tempo hábil para criar um sistema parecido na versão ocidental do game. O jeito é aguardar o **Four Swords** cuja chegada está prevista para o dia 7 de junho nos EUA.



Tetra's Trackers, o game que não poderemos jogar: acima, Tetra dá dicas na tela da TV, através do GameCube. Abaixo, um exemplo do que o jogador vê na telinha do Game Boy Advance



Custom Robo

Personalize seu robô e parta para o ataque!

Por Felipe Azevedo

Não se preocupe se você nunca ouviu falar de **Custom Robo**. Afinal, os dois únicos jogos da série, produzidos para o Nintendo 64 há alguns anos, só foram lançados no Japão. Seu maior atratrivo é a criação, a modificação e o treinamento de robôs de combate, também conhecidos como Mechas. A nova versão para GameCube traz cerca de 200 peças diferentes, que você pode colecionar e combinar para construir – pode acreditar – mais de 50 milhões de variações de robôs.

Um RPG light

O modo Story de **Custom Robo** funciona como uma espécie de RPG, só que de uma maneira bem mais simples do que a grande maioria dos jogos do mesmo gênero. No game, você é um garoto inexperiente que se junta a um grupo de mercenários chamado Steel Hearts (Corações de Aço).
Os objetivos a serem cumpridos na história são indicados por Ernest, o líder dos Steel Hearts. Mas enquanto não for convocado para nenhuma missão, o jogador fica livre para visitar outros locais no mapa do jogo. Há um laboratório, onde é possível conhecer e testar as peças mais novas em desenvolvimento antes de serem colocadas à venda, e um ginásio, no qual o jogador pode melhorar a performance de seu robô, enfrentando oponentes controlados por um computador e receber dicas de como melhorar sua estratégia em combates futuros.
Mas não é só isso. Além de construir os robôs, você deve usá-los em batalhas contra outros seres mecânicos. As lutas propriamente ditas acontecem nos Holosseums, pequeninas arenas virtuais. Sim, é verdade: os robôs só têm alguns centímetros de altura!

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Noise (Marigul)
Gênero: Ação/Estratégia
Lançamento: Maio de 2004

Destrichando o seu robô

A melhor maneira para se dar bem em **Custom Robo** é modificar a sua criação antes de cada briga.
É possível escolher as peças que funcionam melhor contra determinados oponentes e obstáculos encontrados nos campos de batalha. Confira os cinco tipos de peças que formam a estrutura básica de um robô, além do funcionamento e a importância de cada uma.

Gun

As pistolas são equipadas na mão direita do robô e são os equipamentos de ataque mais importantes. Geralmente, as bombas e os projéteis do Pod servem para colocar os oponentes na melhor posição de levarem um tiro da pistola escolhida. Elas também variam em poder de destruição, velocidade e têm capacidade para disparos teleguiados.

Pod

É um dispositivo que fica nas costas do robô. O Pod dispara rajadas de projéteis que variam em poder destrutivo, velocidade e duração de explosão.
É possível habilitar disparos teleguiados.

Body

O corpo é a base do robô. Existem 12 corpos diferentes, cada um com habilidades exclusivas. O Shining Fighter, mostrado na imagem, pode executar um dash aéreo.
Já o Aerial Beauty tem a velha – mas extremamente eficaz – habilidade para executar pulos duplos. Todos os corpos têm três modelos: Normal, Armor (com maior resistência) e Speed (mais rápida que as demais).

Legs

Pode não parecer, mas as pernas do robô são tão importantes quanto as outras partes de seu corpo mecânico. Uma escolha equivocada pode fazer com que a mobilidade de sua máquina seja drasticamente reduzida durante um combate.

Bomb

Enquanto a mão direita carrega uma pistola, a esquerda é equipada com um dispositivo para lançamento de bombas de longo alcance. Segurando o botão R, você ajusta a trajetória do explosivo para atingir em cheio o adversário. A diferença entre as bombas e os outros dois equipamentos é que elas são extremamente lentas e nenhuma é teleguiada, o que força o jogador a ter uma grande precisão na mira.

Uma dose de Pokémon, uma pitada de Smash Bros.

É isso mesmo. **Custom Robo** bebe na fonte dessas duas grandes séries da Nintendo. As semelhanças podem não ser propositais, mas são mais do que evidentes.
O objetivo de criar e treinar robôs de combate é o mesmo almejado pelos treinadores dos monstrinhos de bolso: deixá-los cada vez mais poderosos e vencer a maior quantidade de batalhas possível. A principal diferença é que o jogador realmente controla os robôs durante as lutas, em vez de apenas dar ordens aos mesmos. Outro detalhe que remete à franquia Pokémon é a maneira como os robôs são transportados. Nos jogos do Pikachu, os monstros ficam dentro de esferas.
Já em **CR**, os humanóides são guardados em pequenos cubos eletrônicos.
A semelhança com **Smash Bros.** está no modo Multiplayer. Nos modos Arcade e Vs., até quatro personagens podem participar da batalha ao mesmo tempo, sem divisão de tela. A diferença é que as arenas de **Custom Robo** são totalmente tridimensionais. Além disso, há outros tipos de combate disponíveis. Cansado do esquema "cada um por si"? Forme duplas e dispute um dos seguintes estilos de luta: dois contra dois, no qual todos os personagens participam simultaneamente, Tag Team, no qual os robôs de cada dupla alternam para que apenas um entre em ação por vez, e o Handicap, um confronto injusto, no qual um único robô deve vencer dois oponentes ao mesmo tempo. Variedade não falta!







WarioWare Inc. Mega Party Game$

Se dois é demais, quatro é melhor ainda

Por Felipe Azevedo

O primeiro jogo da série **WarioWare** para Game Boy Advance trouxe os minigames mais rápidos, insanos e viciantes já encontrados em um game. Você é obrigado a realizar objetivos malucos, como pressionar um botão repetidamente para tirar a meleca do nariz de uma garota, escapar de objetos que caem do alto da tela e até completar pequenos trechos de antigos sucessos da Nintendo, como **Zelda**, **F-Zero** e **Super Mario Bros.**. São mais de 200 minijogos espremidos dentro de um cartuchinho. Mas se a quantidade de games para um único jogador é imensa, a mesma coisa não acontece com os joguinhos exclusivos para dois jogadores. Só existem quatro deles, e os jogadores ainda são obrigados a usar o mesmo portátil.

Mais ajuda quem não atrapalha

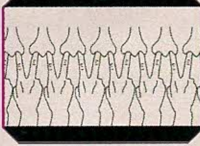
Em **Mega Party Game$**, a continuação para GC, a história é totalmente diferente. A insanidade Multiplayer é o aspecto principal desta versão. Até quatro pessoas podem participar da confusão, que é dividida em nove tipos diferentes de disputas, todas bem simples, mas bastante emocionantes. Em um deles, por exemplo, cada jogador deve completar o maior número de desafios enquanto os outros tentam atrapalhá-lo, movendo livremente seus personagens pela tela. Em outro, a idéia é justamente o contrário. Comandando fachos de luz, os participantes podem ajudar o jogador atual durante um minigame, iluminando certos pontos da tela. É claro que eles não são obrigados a fazer isso, e é aí que está a graça da brincadeira.
Mas a diversão não acaba na tela da TV. Há um modo de jogo que merece destaque: nele, os jogadores são obrigados a realizar ações reais, como jogar com um olho fechado ou gritar o nome de um prato preferido enquanto tentam completar os microjogos. Isso sim é que é interação e realismo fantástico!

Já vi isso em algum lugar

Você prefere curtir seus jogos sozinho, sem falatórios ou chatos incomodando você? Não esquente, **WarioWare** também traz um modo para um único jogador. Mas fique esperto! Se você já conhece a versão para GBA, fique sabendo que esse modo é praticamente idêntico ao do portátil, exceto pela inclusão de alguns novos joguinhos e pela falta das hilárias seqüências de animação da versão GBA. Para quem não conhece o jogo original e está atrás de uma boa diversão Multiplayer, e de boas risadas, não há melhor pedida.
WarioWare Inc. Mega Party Game$ promete ser muito mais divertido e frenético do qualquer um dos jogos da série **Mario Party** juntos. Nós estamos adorando essa idéia!















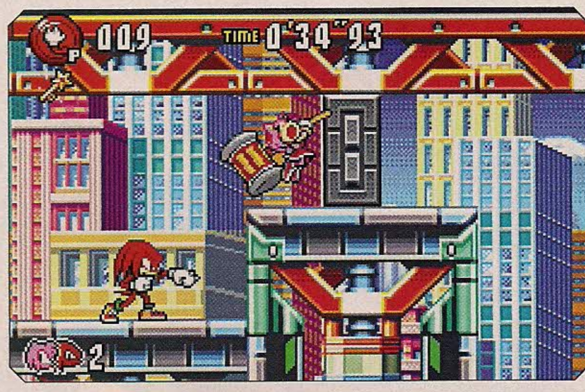
Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Multiplayer
Lançamento: Abril de 2004



Sonic Advance 3

O porco-espinho agora ataca em dupla







Desde que apareceu na tela do portátil da Nintendo, o porco-espinho mais rápido do mundo nunca mais quis sair. **Sonic Advance 3** está chegando com uma jogabilidade diferente da usada nos games anteriores. Dr. Eggman usou o poder das esmeraldas do Chaos para dividir o mundo em sete partes e gerar confusão e medo até transformar o planeta em seu império. Sonic e Tails foram separados de seus amigos e precisam unir suas forças para salvar o planeta. Mas não vai ser fácil, porque Eggman fará de tudo para mantê-los distantes.

Em **Sonic Advance 3**, é possível jogar com qualquer um dos cinco personagens da série (Tails, Knuckles, Cream e Amy) e formar equipes para explorar as sete fases e atingir áreas secretas. O game deve trazer dois modos para Multiplayer e um modo cooperativo, no qual dois jogadores poderão cumprir as fases juntos. Há outro, em que até quatro jogadores irão se enfrentar em uma corrida. Pelas imagens, dá para notar que o estilo e os gráficos são os mesmos dos games anteriores. O que deve mudar mesmo é a jogabilidade, já que cada um dos personagens terá habilidades distintas.

Produtora: Sega
Desenvolvimento: Dimps
Gênero: Ação
Lançamento: Final de 2004

Spyro Orange/Crash Bandicoot Purple

Crossover junta dois heróis em duas aventuras



A Vivendi Universal está preparando simultaneamente os novos jogos do dragão Spyro e do rato laranja Crash para o Game Boy Advance. **Spyro Orange: The Cortex Conspiracy** e **Crash Bandicoot Purple: Ripto's Rampage** estão sendo desenvolvidos de forma independente pela Vicarious Visions e misturam os universos dos dois personagens, criando um verdadeiro crossover. Nos dois títulos, os maiores vilões de Crash e Spyro, o terrível Dr. Neo Cortex e Ripto, se conheceram acidentalmente enquanto atravessavam portais entre as dimensões. Papo vai, papo vem, eles resolvem que, juntos, vão dominar o universo. Dessa forma, Crash e Spyro se encontram e juntam forças para salvar seus universos. Tanto **Spyro Orange: The Cortex Conspiracy** e **Crash Bandicoot Purple: Ripto's Rampage** são games de aventura cheios de ação e fases malucas que ganharão o reforço de modos Multiplayer bem interessantes, com muita troca de itens, minigames e puzzles. Além disso, a Vicarious Visions promete uma surpresa ao jogador que conectar os dois games através do cabo Game Link. A empresa foi a responsável pelos três excelentes games de Crash Bandicoot lançados para o portátil, então, pode esperar que vem coisa boa por aí.

Produtora: Vivendi Universal
Desenvolvimento: Vicarious Visions
Gênero: Ação
Lançamento: Maio de 2004

Shrek 2

Ajude o ogro verde a salvar seu casamento

O verdão Shrek está voltando aos cinemas em uma das animações mais bacanas do ano. Pensando nisso, a Activision já arregaçou as mangas para trabalhar no game do ogro mais amado das telonas. A nova aventura gira em torno da primeira visita de Shrek aos pais de Fiona, algum tempo após o casório que aconteceu no final do primeiro filme. Chocados com o visual da filha e com a cara do marido, Shrek passará por poucas e boas para ser aprovado pelos pais da moça. Um dos desafios é enfrentar o terrível Gato de Botas, o matador de ogros do mundo dos contos de fadas. Desenvolvido pela Vicarious Visions, o jogo faz uso da mesma estrutura de jogo do clássico **The Lost Vikings** para o Super NES. O jogador terá o controle de vários personagens, como Shrek e o Burro, sendo que cada um deles terá uma habilidade especial. São mais de 25 fases diferentes, recheadas de minigames cuja dificuldade aumenta conforme o jogador avança pelos estágios. Diferente dos outros games estrelados pelo ogro (criados pela TDK), **Shrek 2** traz um estilo muito mais fiel aos filmes, fazendo uso de gráficos pré-renderizados e muitas animações para cada personagem.



Produtora: Activision
Desenvolvimento: Vicarious Visions
Gênero: Ação
Lançamento: Maio de 2004



Prince Of Persia: The Sands Of Time

Os segredos que as Areias do Tempo esconderam

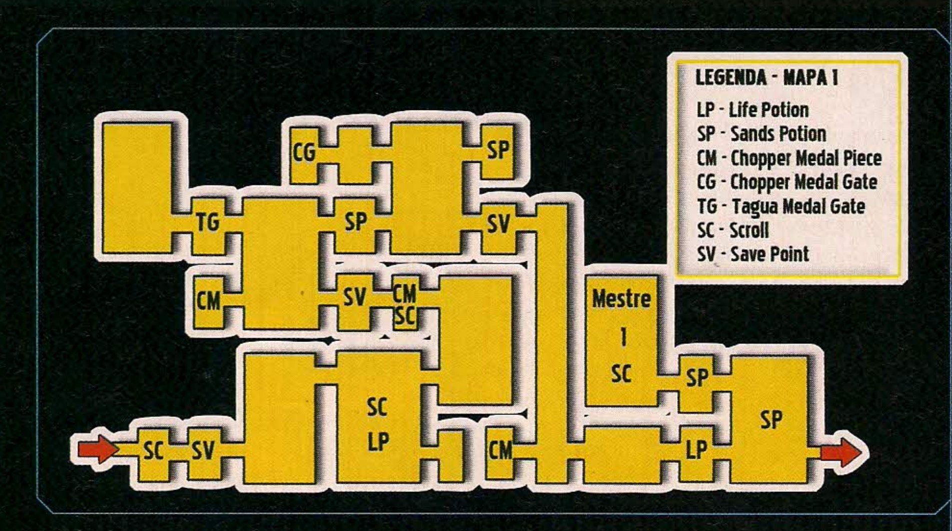
Por Rodrigo Guerra

Você empacou em **Prince of Persia**? Isso não é de se surpreender, pois o game é longo, complicado e cheio de armadilhas e inimigos mortais. Mas com a ajuda das próximas páginas, você aprenderá facilmente o que é necessário para se dar bem na aventura. Apresentamos aqui uma estratégia para derrotar os mestres mais complicados, além da localização dos Scrolls, itens que fornecem as habilidades dos labirintos. Os mapas desta matéria aparecem da mesma forma que são apresentados na telinha do seu GBA. Basta seguir as indicações para chegar ao desfecho dessa grande história. Pegue seu portátil, sua Adaga do Tempo e mãos à obra!

Mapa 1

Mestre

Para vencer o primeiro vilão, você precisará de um bom estoque de Areias do Tempo. Tente chegar até ele com seu círculo de areia cheio. Assim que chegar à sala final, você encontrará uma estátua. Retorne no tempo para a estátua ganhar vida. A tela ficará em preto-e-banco e somente você e o inimigo ficarão coloridos. Como o seu estoque de Areias do Tempo é pequeno, não desperdice: só use quando realmente puder acertar o chefe. Espere que ele chegue próximo ao chão. Quando isso acontecer, pressione o botão L e acerte-o com a espada. Se estiver com pouca areia, o ideal é bater no mestre sem acionar o poder. Após derrotá-lo, você ganhará o item Scrol of Air Jump.



Scrolls

Scroll Of Libertation

Recupera Areias do Tempo. Segure o botão B após derrotar um inimigo humano.

Scroll Of Rolling

Permite que o príncipe role e passe por lugares estreitos. Segure para baixo e aperte o pulo.

Scroll Of Rewind

Permite que o príncipe retorne no tempo. Segure o botão L.

Scroll Of Secret Medals

Permite que o príncipe pegue as medalhas. Pule, passe pela medalha e aperte o botão L para retornar no tempo e pegá-la.

Scroll Of Gathering

Permite que objetos destruídos sejam reconstruídos. Retorne no tempo quando estiver próximo a uma plataforma ou a algum objeto destruído.

Scroll Of Air Jump

Habilita pulos duplos. Aperte o botão B duas vezes para acionar.

Mapa 2

Mestre

Os poderes do vilão aumentaram, tornando a estratégia um pouco mais trabalhosa. Agora, você deverá se preocupar com dois ataques que o inimigo faz: um vôo rasante (geralmente vindo do lado esquerdo) e um raio (basta ficar embaixo dele quando ele estacionar no alto). Depois do segundo ataque, ele dará um rasante no centro da tela: este é o momento para atacar. Para facilitar as coisas, utilize o Slow Motion Ring para acertar vários golpes no vilão. Quando as Areias do Tempo chegarem ao fim, dê golpes normais para encher sua barra, ou use uma Sands of Time Potion.

Scrolls

Scroll Of Farah

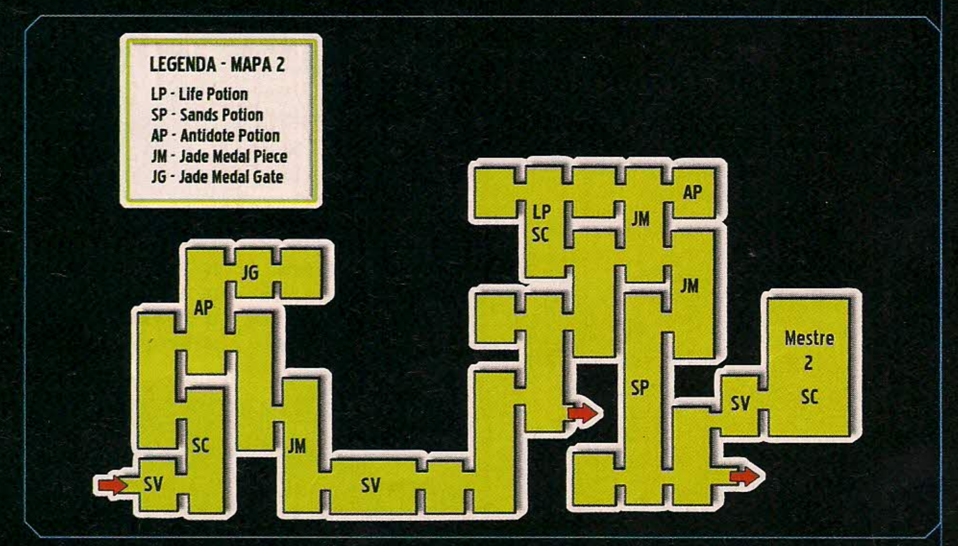
Permite que o jogador controle Farah. Aperte o botão Select para jogar como ela.

Scroll Of Slow Motion

Permite que o príncipe faça o tempo andar em "câmera lenta". No menu de itens, ative o Slow Motion Ring.

Scroll Of Absorption

Permite que o príncipe absorva ataques de energia (bolas de gelo, fogo). Aperte o botão R para absorver o disparo e aperte o botão de ataque para liberar a energia.





Mapa 3

Mestre

O vilão ganhou um novo ataque: agora ele pode disparar bolas de fogo e uma magia envenenada. Se essa última encostar no chão, o herói será contaminado. Cuidado!
Acerte a bola de veneno (ela é verde) e espere o inimigo dar o vôo rasante. Nesse momento, passe por baixo dele. Depois, posicione-se no centro da tela e espere ele dar outro rasante em sua direção. Depois disso, ele repetirá a seqüência de ataques (bolas de fogo e veneno, vôo rasante e raio). Repita o procedimento anterior para derrotá-lo.

Scrolls

Scroll Of Ledges

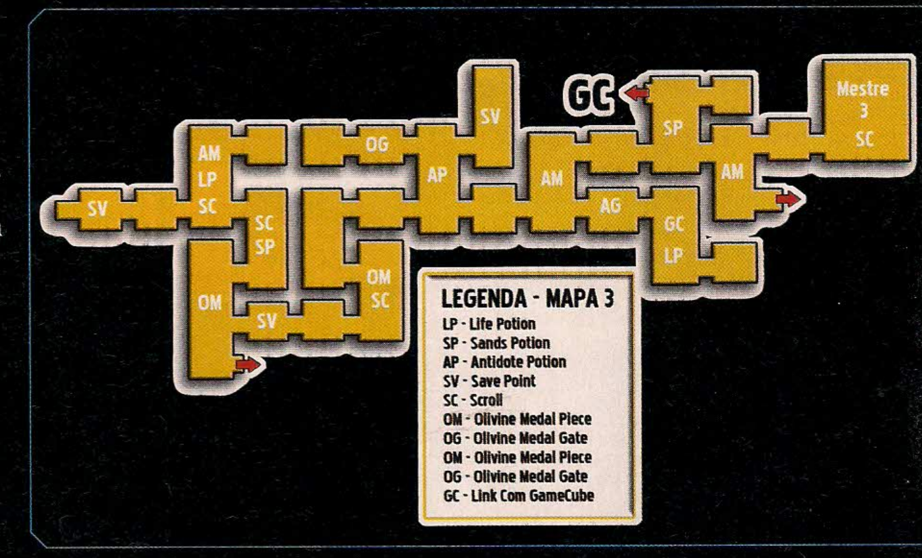
Permite que o príncipe não perca o equilíbrio em beiradas. Pressione para cima enquanto estiver em uma beirada.

Scroll Of Caution

Permite que o príncipe ande lentamente. Segure o botão R e ande para esquerda ou para direita. Ideal para evitar armadilhas.

Scroll Of Freeze

Permite que o príncipe congele o tempo. Ative o Freeze Ring no menu de itens.



Mapa 4

Mestre

Tome cuidado para não cair! Seu inimigo mortal ganhou mais alguns ataques: agora, pedras caem do teto direto em sua cabeça. Desvie para não ser amassado. Depois, ele partirá para cima de você armado com um escudo azul. Salte para não ser atingido. Em seguida, fique por baixo dele para que o raio não acerte você. Posicione-se no centro da tela e ative o poder das Areias do Tempo com o Slow Motion Ring, para deixar as coisas mais lentas e conseguir acertá-lo mais vezes. Após o vôo rasante, o bandido irá repetir os ataques. Repita todo o esquema anterior para destruí-lo de vez.

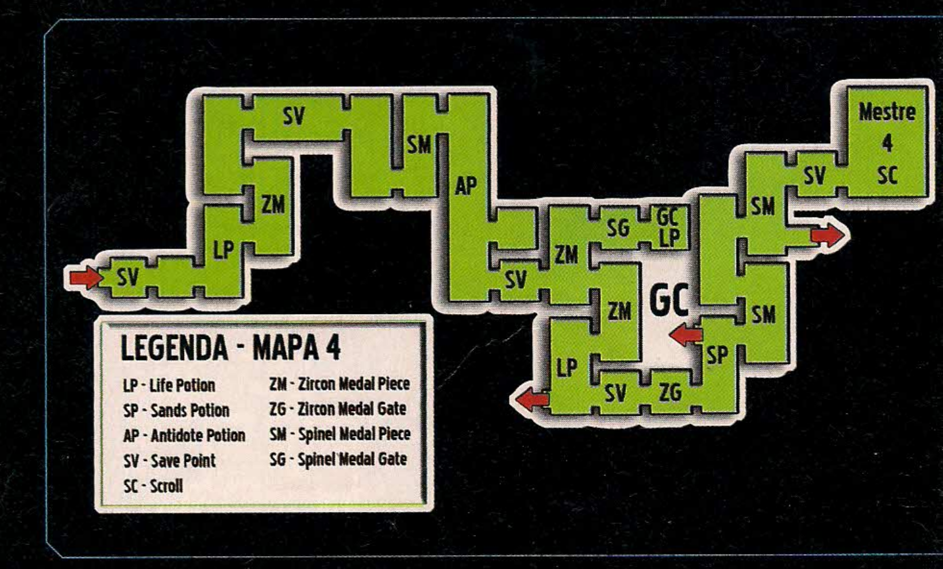
Scrolls

Scroll Of Walling

Permite que o príncipe suba pelas paredes. Siga em direção a qualquer parede e mantenha a tecla direcional pressionada.

Scroll Of Rebound

Permite que o príncipe utilize a parede como uma plataforma de pulo. Pule em direção a uma parede, pressione o sentido contrário no direcional e aperte o botão de pulo novamente.





Mapa 5

Mestre

Agora seu papo é com o Vizier. Para começar, tome muito cuidado com as bolas de energia que ele lançar. Esquive-se usando o pulo duplo, saltando em direção à plataforma em que ele se encontrar. Daí, ataque-o sem dó, usando o poder das Areias do Tempo. Bata três vezes e retorne para a plataforma em que você estava. Repita o procedimento até acabar com ele.

Scrolls

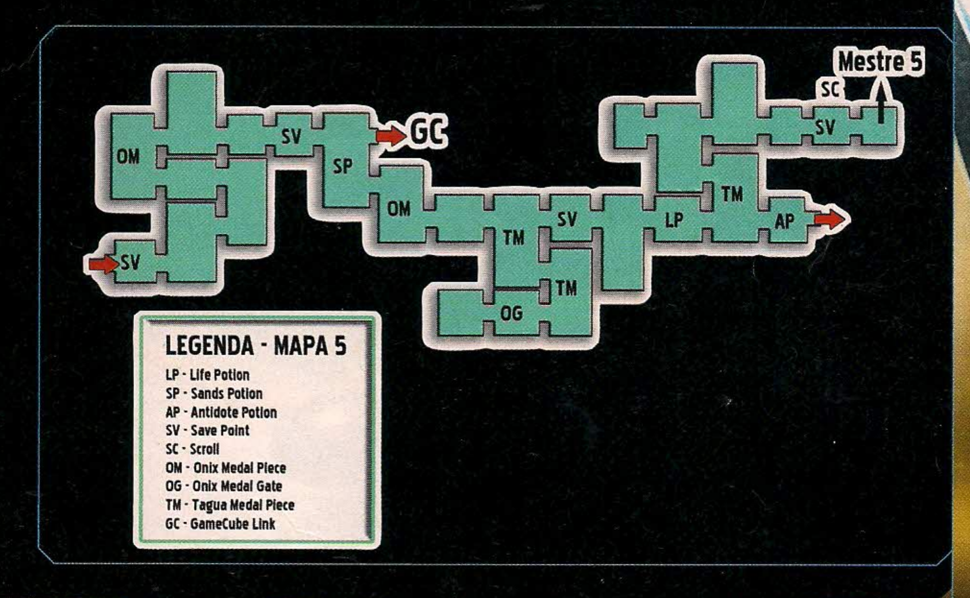
Scroll Of Fury

Ataque mais poderoso que o normal. Segure o botão B para carregar o golpe.

Último desafio

Agora sim, você enfrentará definitivamente o Vizier. O padrão é bem simples: ele ficará posicionado do lado direito, um pouco acima do piso. Mas, os ataques dele são mortais. Preste bastante atenção para não sofrer danos desnecessários.

A primeira coisa a fazer é acabar com o escudo do Vizier. Posicione-se no centro da sala e rebata todas as bolas de energia para cima do inimigo (bata nelas com a espada). Ao acabar com o escudo, preste atenção aos novos movimentos do Vizier: ele irá atacar novamente com bolas de energia. Absorva a primeira, pule sobre as outras e só então desfira o ataque no inimigo. Repita esse procedimento até mandar o cara para o outro mundo, de uma vez por todas. Parabéns, você venceu o game!











Sonic Heroes

Complete todos os objetivos do Team Chaotix

Por Ronny Marinoto

A mais recente aventura da turma do Sonic no GameCube é osso duro de roer! De todos as possibilidades do jogo, a mais difícil é, sem dúvida, a aventura do Team Chaotix, já que é o único a cumprir todas as missões existentes no game. Nesta estratégia completa, damos o passo a passo para você finalizar todos os objetivos das 14 fases deste game gigantesco. De quebra, indicamos a localização das chaves douradas em todos os cenários. Elas garantem sua entrada nos estágios especiais após cada fase. Boa aventura!

Fase 1: Seaside Hill

Missão: encontrar 10 Hermit Crabs
Localização:



1: sobre uma plataforma, logo após o primeiro looping.
2: dentro do bloco que impede a passagem, após ser transportado pela primeira flor.
3: acelere pela rampa, assim que pegar o segundo caranguejo.
4: procure no topo do pilar, após passar pelo primeiro **Checkpoint** e detonar quatro inimigos. A chave dourada está logo após o **Checkpoint**.
5: após saltar sobre o mar, procure sobre o pilar mais baixo, do lado esquerdo da praia.
6: em cima do pilar mais alto, do lado direito da mesma praia.
7: na plataforma aérea, quando entrar no canhão com a formação de vôo.
8: debaixo do bloco na praia, depois de ser lançado pela esteira de velocidade que está na plataforma aérea.
9: na base da montanha, logo após a praia e antes de passar pelas três esteiras de velocidade.
10: entre no canhão com Vector como líder do grupo e dispare para o lado esquerdo. Para encontrá-lo, quebre o bloco do outro lado.

Fase 2: Ocean Palace

Missão: salvar o Chao preso

Use Vector para abrir a porta e detonar os muros. Salte sobre o turbilhão de vento e pressione o botão A para juntar os três amigos. Pegue a chave e tome cuidado com os blocos que caem. Use os turbilhões e siga pelo caminho de cima. Passe pela esteira e passe pelo **Checkpoint**. Use Charmy para abrir a flor e ir para o outro lado. Pegue a chave, use os ventiladores para subir ao topo da montanha e liberte o Chao prisioneiro.



Chefe: Egg Hawk

Percorra a trilha, recolhendo os anéis e pare quando chegar à praia. Ataque, com Vector na frente do grupo. Pressione B para carregar o ataque, salte e aperte novamente B para disparar contra as metralhadoras nas asas da aeronave. Para encher a barra do golpe Team Blast, refaça a trilha, detonando os inimigos menores.

Fase 3: Grand Metropolis

MISSÃO: detonar 85 inimigos

Comece pelas quatro naves. Passe pela rampa azul, acione a formação de vôo e pule na mola. Flutue e lance os amigos sobre as duas aeronaves. Desça e use Vector para arrebentá-las. Salte sobre a plataforma móvel e voe para a área acima. Detone um inimigo no centro, vire-se e use a formação de vôo para alcançar a plataforma flutuante e matar outros dois. Pegue a chave do outro lado da ponte azul e acerte mais três naves. Use a formação de vôo e passe pelo anel de impulsão, passando pelo primeiro **Checkpoint**. Detone mais duas naves na saída da próxima ponte. Use os propulsores para alcançar a plataforma e acabe com mais inimigos. Empurre a peça usando o botão B e acione o dispositivo dentro do compartimento secreto. Coloque Espio como líder, suba a rampa e ataque as quatro naves usando o botão A. Troque para Vector, passe pela tri-



lha azul em espiral e pela esteira de velocidade. Pegue o segundo **Checkpoint**, detone um inimigo, empurre as peças nas paredes dos dois lados da sala e encontre mais robôs. Siga em frente, detone mais inimigos, entre no canhão (com Vector como líder) e dispare em mais três naves. Passe pelos propulsores e detone mais dois robôs. Quebre os caixotes na área atrás da flor e depois use o transporte. No corredor, mate mais inimigos. Salte sobre a mola e detone cinco naves. Depois, mude para Charmy, salte e flutue para atingir uma nave no alto da tela. No corredor de baixo, você encontra a segunda chave e um inimigo. Pise no dispositivo que abre a porta, detone outra nave e use o propulsor. Acerte mais duas naves na ponte e um robô do outro lado. Abra a porta, atire no inimigo e passe pelo propulsor. Passe pelo terceiro **Checkpoint**, entre no canhão com Vector e dispare nas três naves. Volte para o canhão, desta vez com Charmy. Detone a nave no ar e dois robôs no corredor. Use o tornado de Espio. Com a formação de vôo, detone uma nave, passe pela barreira e deixe Vector detonar os robôs. Salte sobre a mola, mate o inimigo e abra a porta. Troque para Espio e use o tornado e a rampa para subir. Coloque Vector na liderança, chegue até a ponta da plataforma e detone as duas naves. Voe para dentro do propulsor e atravesse o abismo para detonar um inimigo. Salte sobre a mola, caia no cano e quando deslizar, detone uma nave. Mude para o cano da direita e pegue as moedas. Desça, detone uma nave e volte a deslizar para pegar mais três moedas. No final do cano, a mola irá lançá-lo para perto de outras duas naves. Acione o dispositivo e use o tornado para subir. Mate os últimos dois robôs para terminar a fase.

Fase 4: Power Plant

Missão: derrotar três tartarugas douradas

Pegue a chave na jaula, suba e detone as naves que soltam raios. Dentro da sala, suba no pilar central e agarre a argola. Suba e encontre outras naves. Continue subindo para chegar à primeira tartaruga. Detone as naves ao redor dela, estoure as caixas e pise no dispositivo que desarma a defesa. Use o tornado de Espio para capotá-la, depois detone com Vector. Vá pelo corredor, passe pelo **Checkpoint** e suba na plataforma móvel.



Agarre a argola e salte para a área com a segunda tartaruga dourada. Assuma a formação de vôo, mire nos alvos e dispare seus amigos. A defesa da tartaruga cairá e você poderá detoná-la. Volte para a área com as plataformas móveis. Desça a rampa, pegue as esteiras e chegará a uma área com diversas naves. Detone todas usando a formação vôo. Acione o dispositivo que foi liberado e use o tornado de Espio para subir. A segunda chave está no centro da área onde você pousar. Deslize pelo cano, suba a rampa azul e detone as naves para liberar o dispositivo. Suba usando o tornado, detone a tartaruga verde e voe sobre as plataformas. Agarre a argola. Detone os inimigos e desça a rampa. Suba outra rampa azul e agarre a argola. Siga pelo corredor, evite as luzes laranja e continue subindo. Destrua as naves e acione as plataformas. Você encontrará um **Checkpoint**, duas flores de transporte e a última tartaruga (ainda protegida pelo escudo). Mergulhe no poço, detone as naves e pise sobre o dispositivo que baixará a guarda. Use os propulsores e a formação de vôo para subir. Selecione Espio para derrubar o inimigo e termine o serviço com Vector.

Chefe: Team Dark

Derrube todos os inimigos da plataforma. Ataque com o tornado de Espio e com as cacetadas de Vector. As caixas ao redor da arena contêm itens de defesa e moedas. Tente encher a barra para disparar o Team Blast (botão Z).

Fase 5: Cassino Park

Missão: recolher 200 anéis

Pegue os anéis no tabuleiro e use os dados para subir. Detone um inimigo e salte sobre a mola. Entre no canhão com Vector na frente e dispare para cair sobre a mesa de pinball. Use os botões L e R para controlar os flippers e mande a bola no corredor e no topo da mesa. Você cairá na área do **Checkpoint**. Destrua a caixa e pegue mais 20 moedas. Salte sobre as molas, detone o inimigo, pegue a chave e mais moedas. Aproxime-se do brasão e pressione B para ser lançado até a roleta. Colete as moedas e entre pela

canaleta da esquerda para mudar de tabuleiro. Procure mandar os personagens para dentro do caça-níquel, para ganhar muitas moedas e completar sua missão. No entanto, algumas combinações são negativas e tiram seu dinheiro. Um túnel do lado direito leva o jogador para a área com o segundo **Checkpoint** e a segunda chave. Para sair dali, agarre a argola pendurada no centro da plataforma.



Fase 6: Bingo Hallway

Missão: colete 10 Cassino Chips

O primeiro está logo no início da fase. Salte sobre as molas, detone o inimigo e pise no botão que abre a porta. Flutue no turbilhão de vento, detone três inimigos, pegue o segundo item e a chave dourada. Quebre o piso de vidro e, depois de passar pela rampa e pela mola, detone o inimigo voador, para liberar o acesso ao botão que faz os dados circularem. Salte para o outro lado e passe pelo **Checkpoint**.
Use a catapulta nos heróis e use os dados, a argola e as molas para subir. Pegue o corredor do bingo e tente pegar todos os números para ganhar um Cassino Chip. Você cairá na mesa de pinball novamente. As saídas estão em cima, do lado direito e esquerdo. Ao cair no buraco, use a flor para retornar ao corredor. Quando terminar, use as saídas da mesa de pinball para voltar à área com a flor. Detone os inimigos e ricocheteie nos pinos verdes para alcançar o quarto Cassino Chip (no teto). Salte sobre o dado, depois para a esquerda. Mate o inimigo voador e salte para cima do segundo dado, no qual está o quinto Cassino Chip. Passe pelo **Checkpoint**.



Desça pela rampa. Na primeira queda, bata com os flippers no personagem para pegar o item atrás das barreiras. Desça até o final da rampa e salte sobre as molas. Detone a nave e pegue o sétimo Chip. Entre no corredor de vidro e tome cuidado com duas naves. Entre no ventilador e caia sobre as peças amarelas para pegar o oitavo Chip. Detone os inimigos, abra a porta e quebre o piso. O nono e o décimo Chips estão na trilha do bingo.

Chefe: Robot Carnival

Use Charmy para atacar as naves e Vector para atacar os robôs. Use o Team Blast quando surgirem muitos inimigos.

Fase 7: Rail Canyon

Missão: seguir até a estação final

Percorra os trilhos e salte quando chegar a uma plataforma com três emblemas. Isso mudará a direção dos trilhos. Continue surfando, use o botão A para saltar de um trilho ao outro. Passe pelo **Checkpoint** , atravesse os trilhos e detone os inimigos. A chave dourada está atrás do pilar. Voe até o topo do pilar, mude os trilhos e siga para a próxima parada. Depois do triplo looping, há uma plataforma que contém uma abertura do lado direito. Use o transporte da flor. Do outro lado, salte sobre a mola e passe por outro **Checkpoint** . Voe para o outro lado e pegue as moedas. Vá pelo caminho do Checkpoint e mantenha-se nos trilhos da esquerda, para evitar o choque com o trem. Saia dos trilhos na área circular. Detone o inimigo voador e os barris que encobrem os botões. Acione os três ao mesmo tempo e desarme o laser. Entre na flor, passe pelo **Checkpoint** e salte para dentro do canhão (com Charmy na frente). Passe por cima, detone a nave e pegue o trilho do meio. Na próxima parada, acerte o inimigo para liberar a mudança de trilhos. Mantenha-se no trilho central e salte antes de bater no trem parado na plataforma. Atire nas naves e use a formação de vôo para saltar e passar sobre as grades. Pegue mais um trecho de trilhos, passe pelo **Checkpoint** e passe por outras grades. Volte para os trilhos e salte para a outra plataforma quando eles caírem. Voe até as plataformas onde o trem circula e mate os inimigos, para acionar a mudança de trilhos. Use a formação de vôo para retornar aos outros trilhos e salte da base estreita do lado direito. Detone o pequeno vagão verde e libere a proteção para mudança de trilhos. Deslize até o final da fase.



Fase 8: Bullet Station

Missão: destruir 30 cápsulas

Deslize até a plataforma e destrua quatro cápsulas. Salte para dentro do canhão com Charmy na liderança e detone outra peça. Acione a mudança de trilhos apenas do lado direito e siga para a esteira. Pegue o **Checkpoint** e a chave dourada. Detone um inimigo e arrebente outra cápsula. Desça, quebre a caixa e pise no botão para liberar a mola. Suba com o ventilador, detone duas cápsulas e revele os botões. Usando o tornado, mantenha-se no trilho do meio e estoure mais duas peças. Abra a porta, quebre o piso e caia no buraco. Detone os inimigos e pule dentro



do canhão na formação de vôo. Passe pelo **Checkpoint** . Salte sobre a grade, destrua a cápsula e volte para abrir a porta. Mate os inimigos e acabe com mais duas cápsulas. Pule dentro do canhão central e, após o disparo, movimente-se para os lados para pegar os itens. Na saída da caverna, direcione seu grupo para os trilhos da direta ou da esquerda. No final da linha, destrua a décima quarta cápsula. Passe por outro **Checkpoint** , atravesse os ventiladores e acione um botão no quarto. Em frente ao ventilador estão mais duas peças para serem destruídas. Siga, destrua outra cápsula na plataforma e pegue a chave. Arrebente o teto para entrar. Detone quatro cápsulas no trem e use o tornado para prosseguir. Mate dois inimigos e utilize a técnica de saltar pelas paredes com Espio (salte e aperte A) para atravessar a área sem chão. Estoure o vagão-locomotiva, salte as linhas vermelhas e atropele quantas cápsulas conseguir. Deslize pelos trilhos até o **Checkpoint.** Posicione-se de frente para o portão de laser e faça a formação de vôo. Mire e atire um personagem no botão, para liberar a passagem. Do outro lado, detone as últimas duas cápsulas.

Chefe: Egg Abatross

Use os ataques de Vector (aperte B, salte e B novamente). Espio é certeiro em seu ataque, mas despenca no abismo com facilidade. Procure a parte mais larga do caminho e detone uma das asas. Cuide da hélice dianteira e, finalmente, do cockpit do piloto.

Fase 9: Frog Forest

Missão: atravessar a floresta sem ser visto

Se você for visto por um sapo, deverá recomeçar a fase ou sair a partir do último **Checkpoint**. Salte pelas plataformas e use a formação de vôo para detonar o alvo. Deslize pelo tronco e balance o cipó para ser lançado. Pegue a chave e passe pelo **Checkpoint** . Voe para o propulsor e salte pelas plataformas, detonando os inimigos. Use Vector para ganhar impulso e desça a ladeira com Espio. Seja rápido quando aparecerem os três sapos e salte sobre eles. Você também pode usar o tornado de Espio para ficar invisível. Passe pelas esteiras, use a formação de vôo e pouse direto na plataforma com o **Checkpoint**. Passe pelo propulsor e use o tornado de Espio para fazer a flor voar e carregá-lo. Você cairá dentro de uma árvore e deslizará até a chave. Fique invisível, passe pelos três sapos e pegue mais uma flor. Passe pelo **Checkpoint** e ande por trás dos sapos que vêm a seguir.









Fase 10: Lost Jungle

Missão: resgatar 10 Chaos

Afaste-se do gigante quando ele ameaçar girar o martelo. Use Vector para derrubá-lo e depois ataque direto na cabeça. O primeiro refém está em cima da mola. Deixe que o sapo veja você, daí detone os inimigos no caminho e salve o segundo Chao na plataforma. Salte para a balança, pegue a chave dourada e salte para o próximo cipó. O sapo fará chover, e você deve saltar sobre as frutas amarelas para alcançar a plataforma seguinte. Detone caixas e inimigos para salvar o terceiro refém. Pule na mola, pegue os balanços e passe o **Checkpoint**. Detone o gigante, salve o quarto Chao e desça a rampa. Mate os inimigos, passe pelos sapos e salve o quinto. Use o tornado para voar com a flor, detone o inimigo próximo ao sapo e voe até a plataforma superior para pegar o sexto. No final do corredor, pegue uma chave. Voe para a plataforma, detone o inimigo e liberte o sétimo prisioneiro. Passe pelos cogumelos roxos, mate os dois gigantes e encontre o oitavo Chao. Siga pela flor, agarre a argola e desça para matar outro gigante e libertar o penúltimo. Siga pela trilha do lado direito para encontrar uma chave dourada e o último refém.

Chefe: Team Rose

Use o tornado de Espio para derrubar os adversários. Complete o serviço com Vector. Vence quem jogar os adversários para fora da arena.



Fase 11: Hang Castle

Missão: encontrar dez chaves dentro do castelo

Desça a rampa e bata na mola para pegar a primeira chave do castelo e uma chave dourada. Quebre o piso de madeira e entre no portal mágico. Deslize no cano, suba na plataforma e voe para o lado onde estão as luzes. Pegue uma chave embaixo da plataforma e suba para pegar as moedas. Siga pela borda onde estão os símbolos luminosos e pela ponte invisível. Mate os inimigos, pise no botão e abra a flor. Entre no portal, siga para dentro do castelo e pegue a terceira chave. Suba na plataforma, salte para a parte de cima dos trilhos e use o botão B para chegar ao corredor onde está a quarta encomenda. Volte e deslize pelo trilho até o **Checkpoint**. Entre no portal, pegue a quinta chave embaixo da plataforma e suba nela. Abra a flor e detone os robôs do outro lado para pegar a sexta. Volte pela flor, desça e salte na direção da plataforma móvel. Acerte as duas naves e salte na direção de outra plataforma móvel. Pise no botão, mate os robôs, entre no portal e pegue a sétima chave. Siga pela ponte invisível, detone o cabeça de abóbora e, quando ficar de frente para o fogo, voe em linha reta para o outro lado. Você pegará a oitava chave na continuação da ponte. Detone as caixas do lado esquerdo e puxe a peça da parede. À direita, estoure a parede rachada e puxe a outra trava. Detone os inimigos da sala e estoure a parede para encontrar a penúltima chave. Passe o **Checkpoint**, detone os guardas e pule no buraco com o portal. Entre na torre, suba a rampa interna e detone os inimigos. Lá em cima, voe para derrubar a jaula que segura uma chave dourada. Puxe a trava, entre no portal mágico e pegue a última chave do castelo.

Fase 12: Mystic Mansion

Missão: apagar todas as tochas vermelhas



Use o tornado de Espio e apague quatro tochas vermelhas na primeira sala. Siga pela porta e pelo corredor até a sala com uma porta no centro. Detone o inimigo e suba na plataforma de caveira. Voe e lance um amigo no alvo para liberar o portal. Apague quatro tochas no corredor. Apague outras duas na próxima sala e pegue a chave dourada. Voe, passe pelo **Checkpoint**. Detone quatro inimigos. Na mesma sala, apague quatro tochas e entre no portal. Mate os inimigos, siga pelo quadro na parede, apague mais duas tochas e abra a flor. Passe o **Checkpoint**, apague duas tochas na entrada e pegue uma chave dourada do lado direito. Entre pelo portal da direita, salte para as plataformas e apague os foguinhos azuis. Abra a flor e siga para o corredor circular onde estão mais 12 tochas vermelhas. Encontre o alvo no teto, apague a chama azul da plataforma mais próxima e suba para detoná-lo. Desça e entre pela porta e pelo portal que se abriu. Apague quatro chamas vermelhas no corredor e use a habilidade de Espio para grudar nas paredes.



Atravesse o abismo e caia no túnel de vento. Troque para Vector, desça até o fundo e quebre a parede rachada. Pise no botão, flutue no ventilador e entre pela passagem aberta. Apague duas tochas antes de subir pelas escadas e pule no buraco para ser lançado no ar. Voe alto em frente à próxima porta e use o botão B para puxar a trava. Entre pelo portal, detone os cinco robôs e siga pela porta. Apague duas tochas no corredor e aproxime-se do gigante para que ele rode o martelo. Use Vector para derrubá-lo e ataque direto em sua cabeça para tirar o capacete. Apague duas tochas na entrada e outras duas dentro da sala com as estátuas. Abra a flor, apague quatro chamas no centro da próxima sala e use Vector para quebrar as paredes rachadas. Você encontrará uma chave dourada e a saída. Apague duas tochas no corredor, faça a plataforma baixar, lançando seus amigos com a formação de vôo, daí suba. Abra a porta e passe pelo **Checkpoint**. Pegue o trilho da direita para ganhar uma vida e apague duas tochas. Pegue o trilho da esquerda, apague mais duas tochas e pise no botão. Pegue o trilho da esquerda, depois o do meio e saia da sala. Acabe com o mago. Suba na plataforma e entre no portal. Desça, detone os robôs e agarre a argola sobre o poço. Apague as quatro tochas vermelhas e abra a flor. Apague duas tochas na plataforma e detone o gigante. Apague mais duas tochas na outra plataforma para finalizar a missão.

Chefe: Robot Storm

Use Charmy para dar conta das naves e Vector para cuidar dos robôs. Salte para dentro do canhão (com Vector na frente) e atire nos balões vermelhos que contêm itens. Espere para detonar o Team Blast quando aparecerem três gigantes na arena. Entre no canhão com Vector, mire e atire nas naves que sobrevoam o painel de propulsores. A última formação de inimigos também merece um Team Blast bem dado.



dos inimigos). Bata na mola, abra a flor e flutue no turbilhão. Rapidamente, troque para a formação de vôo e use a esteira de velocidade. Destrua os canhões da primeira parte da plataforma e também as jaulas que estão na segunda parte. Fique invisível e acione todos os botões para abrir a porta. Abra a flor, flutue no ventilador e acione os seis botões que estão na borda do poço. Selecione Vector, posicione-se sobre a marca da estrela no chão e pressione B para juntar os amigos. Depois salte e aperte três vezes o botão B. Use o tornado de Espio, fique invisível e voe, para cima. Quebre as caixas, abra a flor e pegue o emblema. Fique invisível e passe pelas barreiras para terminar a fase.

e a última chave. Quando estiver deslizando, evite ficar no mesmo caminho dos raios inimigos.



Chefe: Egg Emperor

Fique distante e evite os ataques do vilão. Sempre que for atingido, pegue pelo menos uma moeda. Fique na formação de vôo para o Egg Emperor baixar o escudo. Troque para Vector e ataque o ponto luminoso no peito. Guarde o Team Blast para o final e aumente suas chances de vitória!

Fase 13: Egg Fleet

Missão: infiltrar-se no Flagship sem ser visto pelos inimigos

Detone os seis canhões e suba a rampa. Use o tornado de Espio para ele ficar invisível. Acione o botão que abre a porta e dê a volta por uma das laterais. Passe pelo **Checkpoint**, voe para as plataformas e siga para a mola do lado esquerdo. Flutue sobre o ventilador e siga para a mola da frente. Salte em outra mola, entre na abertura em cima e use Charmy para acertar o botão que desliga o laser. Use a formação de vôo para ser lançado e fique invisível ao passar pelos guardas. Ganhe impulso em mais duas molas pequenas, depois em uma grande, para deslizar no trilho. Destrua um canhão e pegue a chave dourada. Passe pelo **Checkpoint**, destrua os canhões duplos e voe para o outro lado. Passe pelo corredor com o laser e pela esteira. Escorregue pelo trilho até o outro **Checkpoint**, siga até a frente do portão e deixe Espio como líder. Então, posicione Vector e Charmy nos botões. Fique invisível e acione o outro botão (aquele que está no meio

Fase 14: Final Fortress

Missão: encontrar cinco chaves para libertar seu cliente

Detone os inimigos, pegue impulso e deslize pelo trilho. Acerte mais dois soldados e pegue a primeira chave. Salte para a lateral, depois para a plataforma mais alta. Passe pelo guardião, pegue o balão vermelho e salte rapidamente para a plataforma móvel. Destrua os canhões, agarre a argola e chegue ao **Checkpoint**.
Pegue impulso e salte pelas paredes usando Espio. Mate o gigante e pegue a segunda chave. Flutue no ventilador e escorregue até a plataforma de baixo. Entre no canhão e detone as caixas para encontrar um botão. Flutue bem alto e pegue a terceira chave na plataforma. Desça, destrua os canhões e salte para o trilho. Destrua outros canhões e use a mola para acessar a passagem. Mate o robô grande, estoure o piso e pegue uma chave dourada. Voe por cima dos lasers, suba a rampa e detone os inimigos para revelar uma mola no buraco. Use a mola para saltar e passar sobre a barreira de raios. Mate o robô e pegue a quarta chave. Suba nas caixas, salte e voe por cima da barreira. Passe pelo **Checkpoint**, salte sobre a bancada e deslize nos trilhos até o último guardião

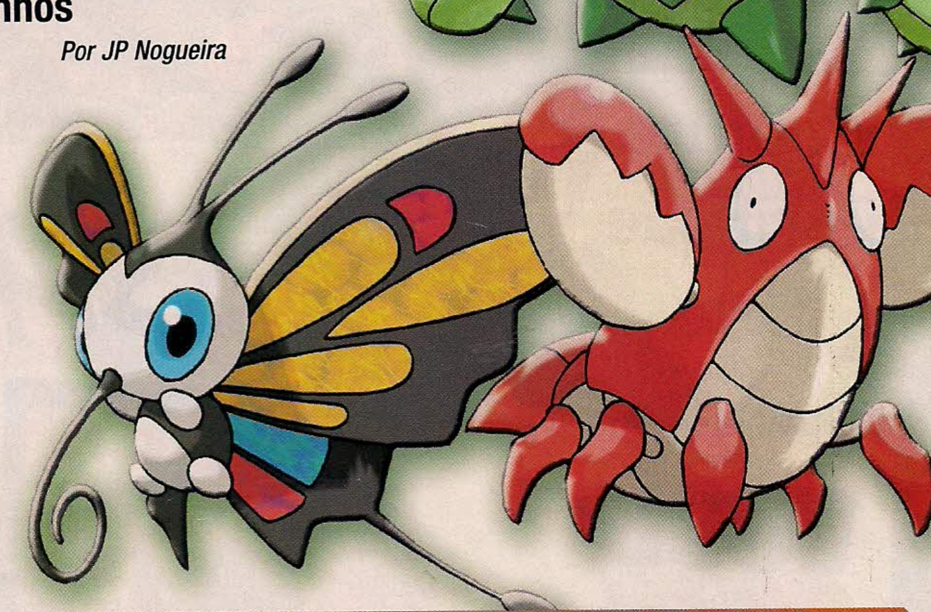




Temos que treinar!

Conheça as vantagens e desvantagens de exercitar seus monstrinhos

Por JP Nogueira



Nas últimas edições, publicamos dicas para você treinar e fortalecer seus Pokémon, além de indicar quais as melhores criaturas para conseguir pontos de defesa e ataque e distribuição ideal de pontos. Mesmo assim, muitos treinadores ainda nos mandam perguntas sobre a melhor configuração para fortalecer seus monstrinhos. É melhor colocar dois Status no máximo ou distribui-los igualmente? É sobre isso que você vai ler agora.

A melhor defesa é o ataque!

Uma das maiores diferenças entre as versões **Ruby/Sapphire** e **Gold/Silver/Crystal** são as batalhas. Em **R/S**, elas estão muito mais agressivas. Os jogadores já não podem levar um jogo apenas com estratégias como Rest + Sleep Talk ou Heal Bell + Rest, pois uma rodada livre pode dar ao oponente a chance de utilizar uma técnica como Calm Mind ou Dragon Dance.

Existem três formas básicas de distribuir Efforts ofensivamente. A primeira é indicada para Pokémon que só usam uma natureza de ataque (físico ou especial). Ela consiste em elevar o atributo (ATK ou SATK) utilizado ao máximo para 252 pontos de Effort. Isso permite que você use golpes com menor poder, mas com maior efeito, como Flamethrower ou Aerial Ace.

Na segunda forma, é preciso adquirir uma personalidade favorável ao seu Status. Já que os Efforts recebem bônus de 10% quando colocados em um atributo favorecido pela personalidade, você acabará poupando muitos pontos que poderão ser utilizados em outros atributos. Adamant para físicos e Modest para especiais são as mais populares. Ainda é possível utilizar golpes que elevam seus Status, como Howl e Growth.

Por fim, se o Pokémon for usuário de ambas naturezas de ataque, você deve compensar a falta de um Status com ataques poderosos. Um bom exemplo é aumentar o ATK de um Blaziken e ignorar o SATK. Na hora dos combates, você pode usar golpes menos poderosos baseados em ATK e um Fire Blast ou Overheat para compensar a falta de SATK.

"Era para doer?"

Os Status defensivos passam a valer muito mais como fator de sobrevivência do que como defesas propriamente ditas, graças à mudança no panorama das lutas. Eles são usados para se agüentar dois, ou talvez até três ataques de um golpe superefetivo contra seu tipo. Já que os Tanques são poucos, é muito importante trabalhar a distribuição de Effort entre HP, DEF e SDEF. Como? Bom, isso vai depender muito do monstrinho que você treinar.

CONFIRA:

Se o seu objetivo é tornar seu Pokémon melhor tanto em golpes resistentes a SATK quanto a ATK, existem três regras que podem ajudar na hora de distribuir seus Efforts:

Se 2 x HP for menor que DEF + SDEF, é recomendável aumentar HP.
Se 2 x HP for igual a DEF + SDEF, é recomendável aumentar HP.
Se 2 x HP for maior que DEF + SDEF, é recomendável aumentar DEF e SDEF igualmente.

Agora, se a prioridade é uma das defesas, outras três regras ficam valendo:

Se o HP for menor que DEF/SDEF, é recomendável aumentar o HP.
Se o HP = DEF/SDEF, é recomendável aumentar o HP.
Se o HP, for maior que DEF/SDEF, é recomendável aumentar a defesa escolhida.

Você ainda pode contar com técnicas defensivas para completar a distribuição de Efforts, da mesma forma que as distribuições ofensivas. As habilidades mais populares são Bulk Up, Calm Mind, Light Screen e Reflect. Outra ótima técnica defensiva é Will-o-Wisp, que causa Burn e corta pela metade o ATK do alvo. Mas você pode optar por golpes como Iron Defense ou Amnesia, por exemplo.

Pokémon é algo que se torna mais complexo à medida que nos aprofundamos. No início, todos os Pokémon pareciam iguais. Depois, descobrimos as resistências, as imunidades, os VDs, os golpes aprendidos por cruzamento, a influência dos sexos. Agora, é hora de aprender sobre a divisão de Efforts, as personalidades, os Abilities... Com tudo isso, aquele velho Pikachu não parece mais tão invencível como há quatro anos...

Eric Araki, mandando seu time para o banco, até segunda ordem

Velozes e furiosos

Com a nova distribuição com pontos limitados, é normal ver treinadores ignorarem por completo a SPD de um Pokémon. Não há erro maior que esse. Existem Pokémon naturalmente ágeis, que não agüentam muitos golpes, mas têm como função atacar rápido e forte. Crobat, Alakazam e Zangoose são exemplos mais comuns. Para eles, você pode adicionar o maior número de pontos de Effort na SPD e conseguir a vantagem sobre a maioria dos Pokémon. Outra dica importante é manter seus Pokémon sempre mais rápidos que seus principais predadores. Um Heracross pode tomar 4x de dano de um Skarmory, porém, pode ser mais ágil e é capaz de abusar de um Endure + Reversal sobre a ave para derrubá-la. Mesmo que o Pokémon seja lerdo por natureza (como os Regis), dê Effort suficiente para que esteja mais rápido do que outros da espécie. Vale a dica de utilizar ataques como Agility, Dragon Dance e Thunder Wave (que causa Paralyze em seu oponente e corta a SPD em 1/3) para ter a vantagem da velocidade na hora da luta. Bom treinamento!

E tem mais na internet!

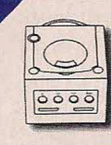
Você já conferiu aqui na **NW** uma tabela prática de onde encontrar os melhores Pokémon para obter determinada quantidade de Effort em um atributo. Confira no site da **Nintendo World** (**www.nintendoworld.com.br**) a tabela com a quantidade de pontos que cada um dos 386 Pokémon fornecem.





Todas as batalhas rendem Efforts, tanto combates em dupla quanto normais Fique atendo para não acabar se atrapalhando nas contas. e estragando seu Pokémon.

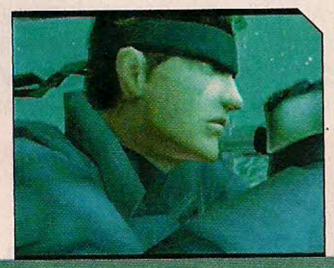




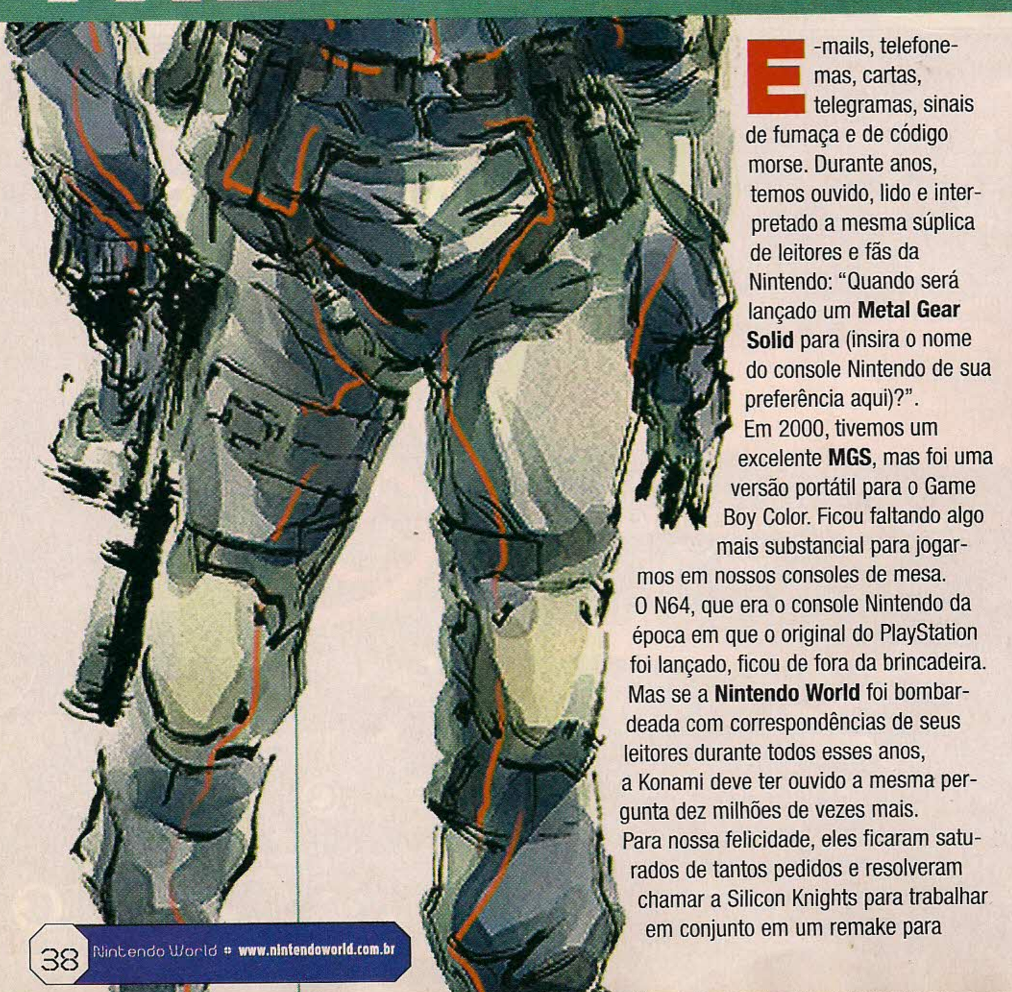
A maior obra-prima dos videogames chega aos consoles Nintendo. Em grande estilo

Por Eduardo Trivella





METAL GEAR SOLID The Twin Snakes

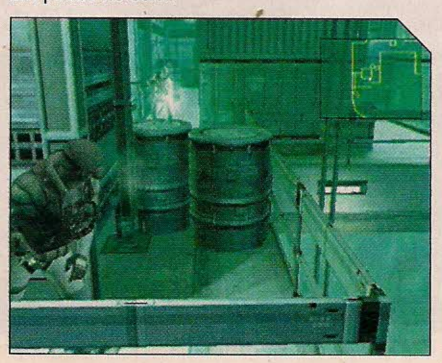


E-mails, telefonemas, cartas, telegramas, sinais de fumaça e de código morse. Durante anos, temos ouvido, lido e interpretado a mesma súplica de leitores e fãs da Nintendo: "Quando será lançado um **Metal Gear Solid** para (insira o nome do console Nintendo de sua preferência aqui)?". Em 2000, tivemos um excelente **MGS**, mas foi uma versão portátil para o Game Boy Color. Ficou faltando algo mais substancial para jogarmos em nossos consoles de mesa. O N64, que era o console Nintendo da época em que o original do PlayStation foi lançado, ficou de fora da brincadeira. Mas se a **Nintendo World** foi bombardeada com correspondências de seus leitores durante todos esses anos, a Konami deve ter ouvido a mesma pergunta dez milhões de vezes mais. Para nossa felicidade, eles ficaram saturados de tantos pedidos e resolveram chamar a Silicon Knights para trabalhar em conjunto em um remake para GameCube do primeiro "Solid" da série **Metal Gear** (se é você é jovem demais para saber ou velho demais para lembrar, o primeiro game **MG** foi lançado em 1987 para Nintendinho). Mas esse não é um remake qualquer. Devido à reputação dos nomes envolvidos e do valor histórico que esse título representa, todos estavam esperando algo, no mínimo, sensacional. O resultado foi além disso: **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** é mais do que um jogo, é um marco na história do mundo dos games e continua tão impressionante quanto era há seis anos.

Gênios trabalhando em conjunto

Não é só para jogar que queríamos uma cópia de **The Twin Snakes** na redação. Para quem vive de escrever sobre videogames, este jogo é a inspiração perfeita. Os detalhes abundam, há inúmeras coisas para relatar e outras tantas que devem ser deixadas de lado para não estragar a surpresa de quem ainda vai jogar. Para quem está pegando o bonde andando, vamos começar com algumas informações básicas para que os viajantes atrasados não caiam pela janela. Aparentemente, **The Twin Snakes** é o

mesmo **Metal Gear Solid** lançado em 1998 para um "console não-Nintendo". Mas como é normal no mundo da espionagem tática, as aparências enganam. Por baixo da casca, o recheio é outro. A nova casca – ou seja, o visual, o som e toda parte técnica – obviamente está mais bonita que a original, e ainda ganhou exclusividades que não existiam antes. E o recheio – a jogabilidade – está muito mais gostoso, pois agora incorpora características que antes faziam parte apenas do segundo game da série **Solid** (também lançado para um "console não-Nintendo"). Basicamente, a Silicon Knights, trabalhando junto com Shigeru Miyamoto (Nintendo) e Hideo Kojima (Konami) pegou tudo de bom que foi feito em matéria de jogabilidade para **MGS2** e incorporou ao primeiro jogo, mantendo o enredo e grande parte da estrutura, aperfeiçoando os gráficos e mexendo um pouco no som.



O resultado é o melhor dos dois mundos: **MGS2** recebeu elogiadas críticas em relação à sua jogabilidade, mas pecou um pouco na narrativa e na caracterização de personagens (aquele Raiden é um bundão!). O primeiro **MGS**, por sua vez, tem uma das melhores histórias já imaginadas para um game e um elenco de personagens dos mais memoráveis. E se você ainda não sabe como é o ninho de cobras em que está se metendo, confira agora a trama dos momentos mais intensos da vida de Solid Snake.

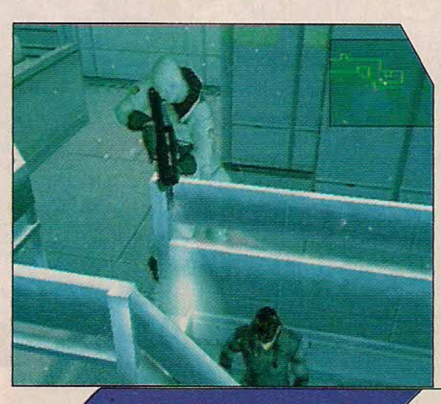
Sozinho contra o mundo

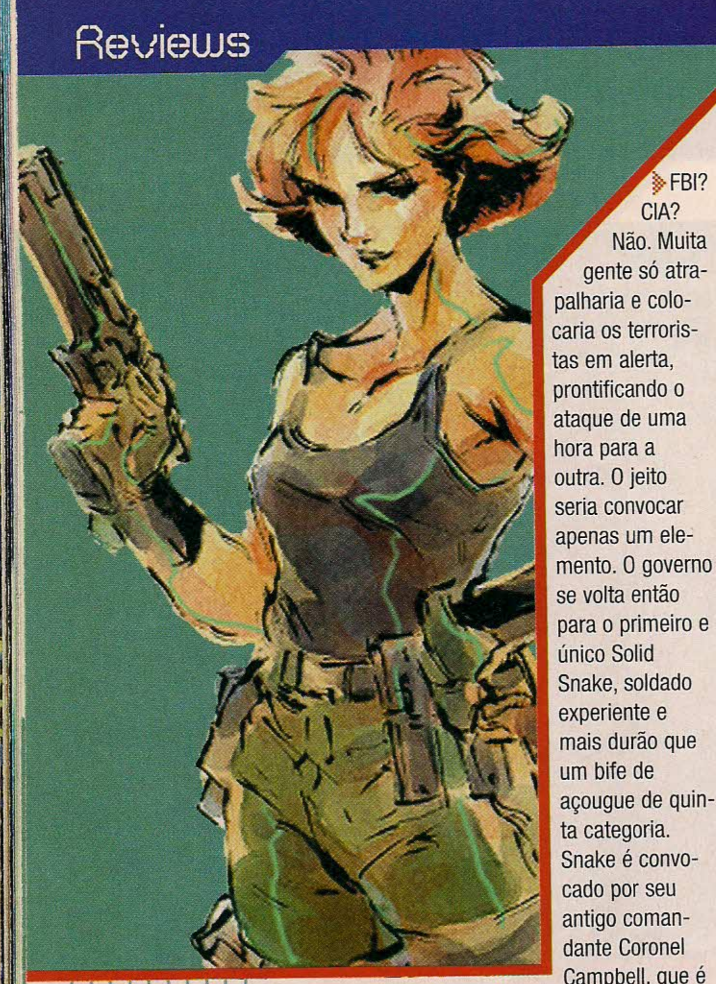
O depósito nuclear na Ilha de Shadow Moses, no Alasca, era usado como campo de treinamento da unidade FOXHOUND, antigo grupo de combate de Solid Snake, quando os agentes se rebelaram e tomaram o controle da ilha. Os terroristas têm em seu poder centenas de ogivas nucleares e exigem que o governo entregue os restos mortais de Big Boss (excepcional soldado e lendário comandante da FOXHOUND, derrotado por Snake no **Metal Gear** de NES) em 24 horas. Eles querem esse monte de ossos (ou de pó, no caso do cara ter sido cremado) para conduzir experiências genéticas e, através do mapeamento de seu DNA, construir o soldado perfeito, capaz de dizimar exércitos inteiros sozinho. Se suas exigências não forem atendidas, eles lançarão um ataque nuclear. Mas não estamos falando de um ataque com ogivas, que possuem códigos de segurança desconhecidos pelos terroristas e que, por isso, não podem ser detonadas. O perigo é maior, muito maior.

Secretamente, experimentos eram conduzidos na ilha para o desenvolvimento de um aparato móvel com capacidade para lançar ataques nucleares de qualquer parte do planeta.

Metal Gear Rex é o nome dessa máquina de guerra, cuja aparência é amedrontadora: uma espécie de tanque bípede gigante com armas de tudo quanto é tipo e com capacidade para operar dentro e fora d'água.

Como neutralizar uma ameaça desse porte e, ao mesmo tempo, não permitir que os bandidos cumpram com aquilo que estão prometendo? O exército não daria conta do recado, os boinas verdes ou os agulhas negras também não.



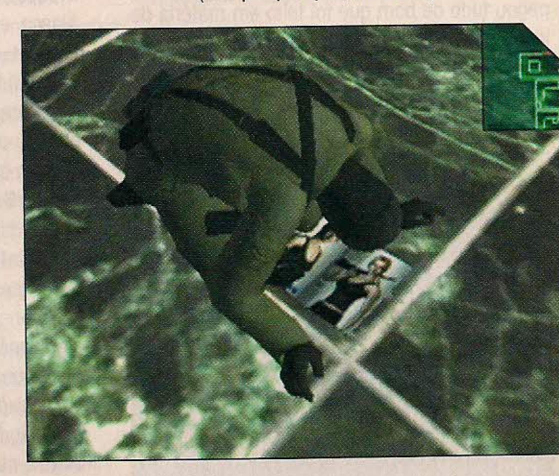


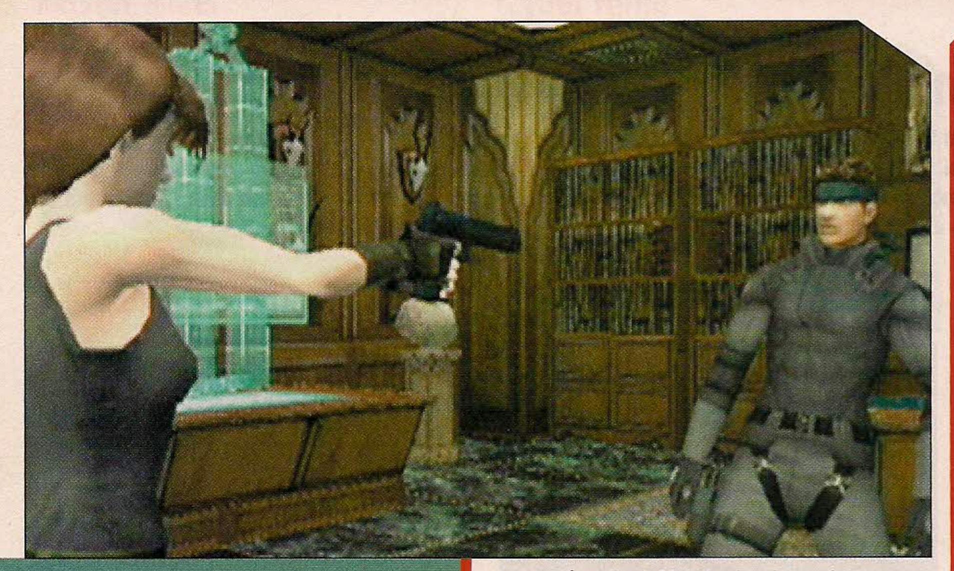
FBI? CIA? Não. Muita gente só atrapalharia e colocaria os terroristas em alerta, prontificando o ataque de uma hora para a outra. O jeito seria convocar apenas um elemento. O governo se volta então para o primeiro e único Solid Snake, soldado experiente e mais durão que um bife de açougue de quinta categoria. Snake é convocado por seu antigo comandante Coronel Campbell, que é a única pessoa capaz de convencer Snake a aceitar uma missão suicida como essa depois que o cara resolveu seguir seu caminho sozinho. Contando sobre quem está envolvido na bagunça, e dando até motivos pessoais para Snake se envolver, o velho coronel consegue fazer o jovem cobra seguir para o Alasca e se infiltrar na ilha totalmente desarmado.
Seus objetivos primários são resgatar o chefe da Agência de Projetos e Pesquisa Avançada sobre Defesa (DARPA), Donald Anderson e Kenneth Baker, presidente da ArmsTech, empresa bélica responsável pelo projeto de Metal Gear Rex, e depois eliminar a ameaça terrorista e prevenir um ataque nuclear, conseqüentemente impedindo o caos e a destruição de milhões de inocentes.

Aceite logo a missão!

Se você é novo para tudo isso e nunca jogou este game antes de ser lançado para GameCube, certamente já se convenceu de que a parada é muito boa e ficou doido para experimentar esse veneno de cobra. Mas se você, por acaso, ainda está em dúvida, vamos dar mais alguns detalhes para que não exista hesitação frente a esse evento dos games.
The Twin Snakes merece ser jogado. Ponto final. E se você já tiver experimentado o game na época que não podia ser jogado em um console Nintendo, há muita coisa aqui que justifica uma segunda visita, mesmo que sejam coisas que você já viu em outros jogos do estilo. Não esqueça: foi este jogo que deu origem a um novo gênero e que influenciou muitas empresas atuais.
Os métodos para dar cabo dos inimigos, ou simplesmente imobilizá-los, neutralizá-los ou enganá-los, são bastante variados. Entre outras proezas, Snake se pendura nas beiradas e se movimenta por elas, bate nas coisas para atrair atenção, esconde-se embaixo de caixas de papelão, espalha revistas de mulher pelada para que os sentinelas baixem a guarda (ou seria o contrário?), entra em armários e coloca inimigos desacordados lá dentro.
Mas se você possui instinto assassino quando está jogando, também pode fazer uso de um grande arsenal que inclui explosivos C4, pistolas 45 com mira laser, granadas, tranqüilizantes com silenciador, rifles de assalto e mísseis teleguiados. Até o pente das balas pode ser jogado nos inimigos depois que estiver vazio. Essas demonstrações de violência são desencorajadas, pois o jogo mantém registro de todas as vezes que você foi visto, perseguido, abatido ou que entrou em conflito. Aliás, **MGS** foi o primeiro game a incentivar o hoje famoso "stealth", ou seja a arte de se mover sem ser visto.
Para que Snake saiba o terreno em que está pisando, a prestativa Mei Ling inventou o Codec, um valioso dispositivo que, além de permitir a comunicação com os membros da equipe e também com outros personagens, exibe na tela um mapa que mostra a posição dos inimigos, a direção para a qual eles estão olhando e até o nível de atenção que eles possuem no momento. Qualquer movimento em falso e você será descoberto. Os soldados enxergam pegadas na neve, ouvem ruídos e estão sempre se comunicando e fazendo a ronda para checar se está tudo em ordem. Se percebem sua presença, o alarme soa e a casa cai de vez. Seu radar fica inativo e o melhor a fazer é se esconder, pois eles vão vir com tudo até o acharem ou ficarem cansados de procurar. Assim que eles voltam a seus postos, você precisa dar uma de ninja para evitar que isso aconteça de novo.
As seqüências animadas possuem sutilezas geniais, como quando Snake observa Meryl correndo e rebolando (não porque quer, mas simplesmente

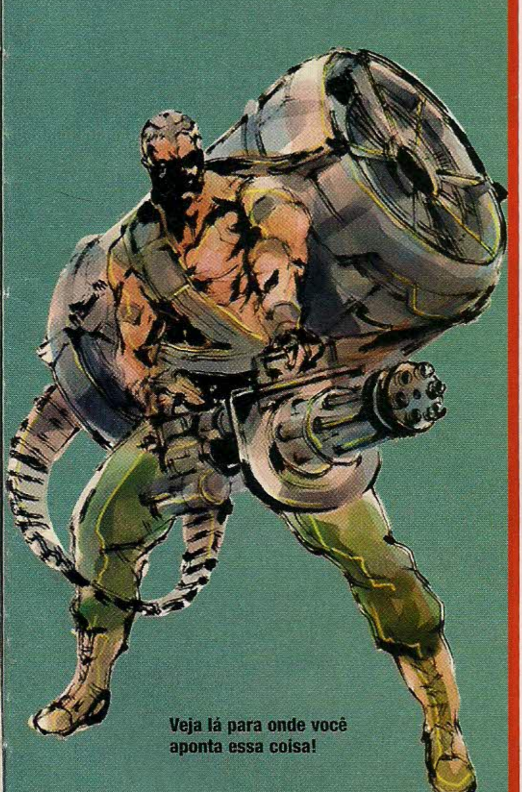






porque é mulher). Mais tarde, ele a avisa que, mesmo disfarçada, ela corre risco de ser capturada, pois os inimigos vão perceber o jeito como ela anda. Em outra animação, dessa vez após um combate, Snake finaliza um inimigo com uma granada. Ele joga o abacaxi no lugar exato e dá as costas antes do cara ir pelos ares, como se já tivesse certeza do que iria acontecer. Enquanto Snake vai embora, a câmera focaliza o pino da granada caindo em câmera lenta e o inimigo voando em chamas por cima dele. Para fechar com chave de ouro, Snake bota o cara para dormir com um bem colocado soco no queixo. Essas seqüências são tão cinematográficas que dá vontade de assisti-las várias vezes (termine o jogo e você habilitará uma opção para vê-las na hora que quiser). Várias delas ganharam enquadramentos muito mais dramáticos do que na versão original. O toque Nintendo também está presente. Na sala da treta com o Ninja, há um boneco do Yoshi e outro do Mario. Dando tiro no Yoshi, você pode ouvir o célebre gritinho "Yoshiiii". Se Mario for alvejado, você recupera energia. Na cena de Psycho Mantis, quadros de Hideo Kojima, Denis Dyack e do diretor de animação Ryuhei Kitamura podem ser vistos na parede atrás de Mantis.

Na verdade, ninguém precisa ser convencido a jogar **The Twin Snakes**. É só vê-lo rodando alguns poucos minutos no GameCube para que fale por si só. E depois de tudo isso, só não gostando de games para deixar passar batido uma maravilha como esta. Não perca mais tempo! A cobra já está fumando!



Veja lá para onde você aponta essa coisa!

Gráficos 10	Som 10	Jogabilidade 10	Diversão 10	Replay 9,0

Produtora: Konami
Desenvolvimento: Silicon Knights
Numero de jogadores: 1
Gênero: Ação



9.5 Nota Final

Um jogo imperdível! Isto sim é videogame visto como arte.

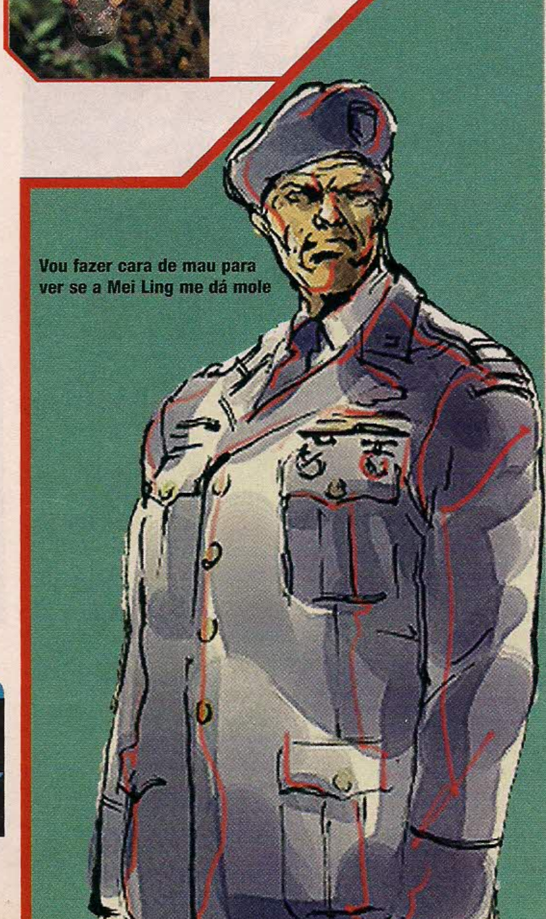
Quem tem medo de cobra?

A casa de Snake no Brasil

O título do game e o próprio nome do personagem principal remetem a esse temido e incompreendido réptil, mas você não verá cobras de verdade no decorrer desta aventura. Para quem quer conhecer um pouco mais sobre esses animais, vamos indicar o lugar certo. O Instituto Butantan é um centro de pesquisa biomédica vinculado à Secretaria da Saúde do Governo do Estado de São Paulo. É um centro de renome internacional em pesquisa científica de animais peçonhentos, possui uma das maiores coleções de serpentes do mundo, composta por 54 mil exemplares e é o maior produtor nacional de soros e vacinas. Vale a pena dar uma passada por lá se você mora em São Paulo ou quando fizer uma visita à cidade.



O Butantan é um dos pontos turísticos mais visitados da cidade de São Paulo. Você já foi lá?



Vou fazer cara de mau para ver se a Mei Ling me dá mole

Estrelando...

QUEM É QUEM EM THE TWIN SNAKES

A caracterização em Metal Gear Solid: The Twin Snakes é algo de causar inveja a muito roteirista de cinema por aí. O jogador se vê às voltas com personagens dublados convincentemente e que provocam uma grande empatia. A atuação dos dubladores é soberba (David Hayter, o roteirista do filme X-Men 2**, está excelente fazendo a voz de Snake) e alguns desses personagens não serão esquecidos facilmente pelo jogador. Jogue e comprove. Saiba agora um pouco mais sobre os principais nomes deste game cinematográfico.**

Solid Snake

Precisa falar quem é este cobra? Se você ainda não sabe, leia a matéria com mais atenção! Ele é o cara, o homem, o mito, o personagem que você controla em **MGS**. Snake acredita que não existem heróis na guerra, não tem grandes propósitos na vida e só se sente vivo quando trapaceia a morte no campo de batalha. Aí, fica a dúvida: será que ele sente prazer em tirar a vida dos outros, mesmo que sejam cães imundos querendo a obliteração do mundo? Bom, se ele não sente, eu sinto!





Coronel Campbell



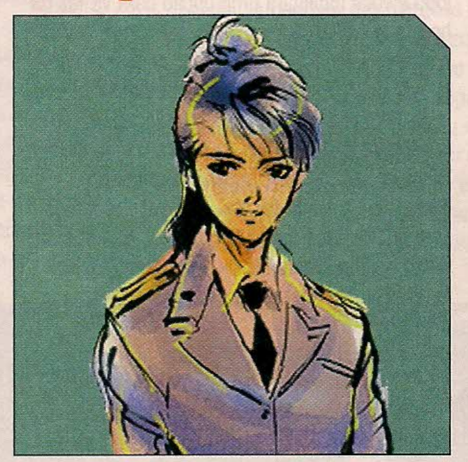
Como ex-comandante da FOXHOUND, conhece Snake como ninguém e o incentiva através de frases fortes que mexem com o brio do soldado. Foi retirado à força de sua aposentadoria e convocado para a missão, pois é conhecido como o único homem de quem Snake acata ordens. Além disso, tem motivos pessoais para frustrar os terroristas: sua sobrinha está em poder deles.

Naomi Hunter



Chefe da equipe médica da FOXHOUND e encarregada das pesquisas genéticas. Responsável pelas nanomáquinas inseridas na corrente sangüínea de Snake, que permitem a comunicação através do Codec e impedem que o espião morra congelado nas águas do Alasca. Doutora bem apanhada que também não sai ilesa das cantadas de Snake.

Mei Ling



É a oriental linda que grava o jogo quando você conversa com ela. Especialista em sistemas de comunicação e criadora do Codec (mais detalhes nas páginas anteriores), está sempre oferecendo auxílio emocional com sábios provérbios chineses. Altruísta, acredita que a única vida que vale a pena ser vivida é aquela em que se vive para fazer alguma coisa pelos outros. Fica lisonjeada com as cantadas que o lendário Solid Snake joga para cima dela.

Meryl Sylverburgh



Sobrinha do coronel, treinou bastante para entrar em combate e quando finalmente conseguiu, não se sentiu muito bem ao matar pela primeira vez. Cheia de dilemas existenciais, quis se tornar um soldado para entender mais o pai, morto em combate, mas acabou ficando mais confusa ainda. Pouco feminina, sente-se mais confortável segurando uma 45 do que usando um sutiã. Apesar disso, Snake também dá em cima dela. O cara não perdoa uma!

Master Miller



Soldado que já atuou com Snake em missões passadas. Hoje, é o mentor do nosso cobra. Oferece dicas valiosas sobre como proceder nas operações e faz comparações com sobrevivência e a vida de gamer. Um exemplo: "Muitas pessoas que já passaram pela guerra desenvolvem um sexto sentido que as avisa do perigo. Confie em seus instintos como soldado. Como gamer".

Nastasha Romanenko



Especialista em armas nucleares, é outra que presta auxílio a Snake dando informações importantes. Carrega bastante no sotaque alemão.

Hal Emmerich



Ou simplesmente Otacon (abreviação de Otaku Convention). Fanático por cultura japonesa, é o projetista responsável por Metal Gear Rex. Sua família está envolvida com bombas nucleares há três gerações e, apesar disso, ele crê que sua missão é pacifista. Tanto que não desconfiava que sua criação seria usada para fins maléficos.

Cyber Ninja



Nem amigo, nem inimigo, ele veio de outro mundo só para lutar contra Snake. Mas sua motivação não tem nada a ver com vingança: somente com uma batalha mortal com Snake poderá aliviar a sua alma. É protagonista de algumas das seqüências mais violentas dos games. O que você acha de varrer o corredor com o corpo de vários inimigos e depois deixar o sangue deles espalhado pelas paredes?

Revolver Ocelot



Inigualável pistoleiro, perdeu um dos braços no primeiro encontro com Snake, cortado pelo Ninja (este braço dilacerado ainda vai dar muito o que falar...). Especialista em interrogar e torturar, é um dos homens de maior confiança de Liquid Snake. Anda com um sobretudo igual àqueles usados pelos bandidos do Velho Oeste.

Psycho Mantis



Poderoso paranormal que invade a mente de outros personagens e consegue ler a mente do jogador (se houver algum arquivo gravado no Cartucho de Memória). Para dar maiores provas de seu poder, faz o joystick andar pelo chão. Sem dúvida, é o chefe que tem o método de eliminação mais original já imaginado até hoje.

Sniper Wolf



Esta loba, Snake não vai conseguir xavecar. Ela é mortal com um rifle nas mãos e é capaz de ficar até uma semana em posição de tocaia. Anda em companhia dos lobos, por isso o apelido.

Vulcan Raven



Brutamontes que gosta de ficar sem camisa no clima gélido do Alasca. Tem o corpo coberto por tatuagens tribais e ainda leva um corvo sinistro dependurado no ombro, daí o motivo de seu codinome esquisito.

Liquid Snake



Originários do mesmo DNA, muitos já chegaram a confundir Solid com Liquid, tamanha é a semelhança entre os dois. Apesar de iguais no físico, é exatamente o oposto de Solid no que diz respeito à caráter e índole: além de ser o líder dos terroristas e um maluco de pedra.

Entrevista: DENIS DYACK

O presidente da Silicon Knights conta sua experiência com Snake



Nós sabemos muita coisa sobre The Twin Snakes, mas não mais do que sabe o canadense Denis Dyack, presidente da Silicon Knights, jogador inveterado e "retrato falado" na sala de Psycho Mantis. Confira nesta entrevista, concedida alguns meses antes do lançamento do game.

Nintendo World: Conte-nos um pouco sobre The Twin Snakes e como a Silicon Knights se envolveu no processo.
Denis Dyack: Estamos sempre indo ao Japão e quando estávamos finalizando **Eternal Darkness**, tive um encontro com Shigeru Miyamoto e Satoru Iwata para discutir futuros projetos. Fomos almoçar e Miyamoto disse: "Então, Denis, você gostaria de pegar **Metal Gear Solid**?". Depois, disse que eles estavam trabalhando com Hideo Kojima e queriam saber se eu estava interessado em trazê-lo ao Cube. Eu disse que **MGS** era um de meus games favoritos e concordei logo. Na semana seguinte, fomos para Tóquio, começar a trabalhar naquilo que seria a estrutura do jogo. Em um jantar com Kojima, começamos a conversar sobre filmes e filosofia em game design e descobrimos muitas afinidades. Antes que eu me desse conta, já estávamos avançando no projeto.

Você havia jogado MGS **antes de se envolver no projeto?**
Sim, sim. Claro. Lógico. Sem dúvida.

Qual a diferença entre aperfeiçoar um projeto existente e criar algo totalmente novo, como Eternal Darkness?
É um processo muito diferente e interessante. Obviamente, esse game é o bebê de Kojima. Para fazer um remake, é essencial que ele tenha o espírito do primeiro game. Entretanto, a quantidade de mudanças que fizemos é bem significante. Todos os "macetes" que se pode fazer em **MGS2** também são possíveis em **TTS**, e isso altera bastante a jogabilidade. Por exemplo, em **MGS2** você pode esconder a si mesmo e outras pessoas dentro de armários. Bem, não existem armários no primeiro game. Além disso, a AI é muito mais sofisticada em **MGS2**, portanto, tivemos que incorporar tudo isso e ainda manter o espírito do primeiro jogo. Acho que a palavra chave é colaboração. Miyamoto, Kojima e a Silicon Knights compartilham a mesma visão sobre o futuro dos videogames. O futuro será conteúdo, e trazer esse conteúdo para o GameCube é essencial para seguir em frente.
Quisemos pegar o melhor de **MGS** e de **MGS2** e fundir em uma experiência única e emocionante para alguém que já jogou o primeiro game. Como há muitos fãs de **MGS**, não faz sentido criar algo que é apenas uma conversão e dizer "aqui está, agora ele roda no GameCube." Ninguém se interessaria por isso. E ao mesmo tempo, precisamos torná-la uma grande experiência para aqueles que não jogaram o primeiro game. Similarmente, também houve muita colaboração em **Eternal Darkness**, e gostamos muito de trabalhar assim. Por isso, tentamos sempre melhorar a comunicação, e quanto mais reuniões tivermos, melhor.

Cyber Ninja, o favorito de Denis Dyack

Qual sua mensagem para as pessoas que jogaram o primeiro game e que podem estar hesitantes em relação a The Twin Snakes?
A primeira coisa é que se você comparar as diferenças entre **MGS** e **MGS2**, a quantidade de opções de jogabilidade – jogar pessoas por cima de corrimãos, esconder inimigos nos armários, a visão em primeira pessoa – altera significativamente a experiência. Há modos diferentes de radar, os guardas são muito mais inteligentes. As lutas com os chefes também sofreram alterações. O jogo definitivamente não é apenas uma adaptação, mas uma releitura. Nós adoramos o primeiro jogo, e é nosso trabalho garantir que esse aqui valha a pena para as pessoas que o jogaram. E para aqueles que nunca jogaram... nossa, que game!
A história também é incrível. Lembro-me de quando estávamos nos concentrando na história de **Eternal Darkness** e **MGS** foi lançado. Foi a primeira vez que dissemos "Uau! Tem mais alguém muito interessado em fazer aquilo que estamos fazendo". É curioso que o círculo tenha se fechado dessa maneira. Há quatro anos, eu nunca teria imaginado fazer parte disso.

Qual seu personagem favorito em MGS **e com quem você mais se identifica?**
A primeira é fácil: Cyber Ninja. Com certeza. Eu amo o Cyber Ninja. Com quem eu me identifico? Nossa... essa é mais difícil. Não sei...

Fizemos a mesma pergunta para Hideo Kojima e ele respondeu Liquid Snake.
Liquid Snake? Sério? Bem, eu sou um grande fã de artes marciais. Gostei muito do **Livro dos Cinco Anéis**. É dali que vieram nossas filosofias sobre design de game. Eu aprecio bastante a visão de pureza do combate do Cyber Ninja, então acho que o escolho novamente.

quem é você?

Quando tudo parecia perdido, uma guerreira sobreviveu. Finalmente, a história inédita por trás dos eventos que formaram o destino e a raça incansável de Samus Aran será revelada. Metroid: Zero Mission. Só para Game Boy Advance.











GAME BOY ADVANCE



Pokémon Colosseum

A terceira encarnação de Stadium faz bonito no GameCube

Há pouco mais de um ano, os Pokéfãs se maravilharam com as novidades de **Pokémon Ruby** e **Sapphire**: um novo continente a ser explorado, 135 Pokémon inéditos, novos sistemas de combate e de treinamento, novos líderes a serem derrotados e insígnias conquistadas. Mas havia um problema: as versões **R/S** não traziam todos os 386 Pokémon existentes. Então, os treinadores começaram uma série de especulações. Uns diziam que os Pokémon antigos seriam habilitados por meio do Card e-Reader. Outros, achavam que eles seriam distribuídos em eventos. Mas o boato mais forte era que **Pokémon Stadium 3**, previsto para o GameCube, é que traria todos os monstrinhos. E os boatos iam mais longe ainda. **Stadium 3** era tido como o jogo que teria capacidades Online, e que permitiria aos treinadores de todo o mundo participarem de torneios na rede. Dizia-se que o game seria um RPG Online com um mundo permanente, de modo que todos pudessem conversar, colecionar itens, capturar Pokémon e, claro, batalhar. Supunha-se que o game traria TMs exclusivas, permitiria a transferência dos monstrinhos das versões **G/S/C** para **R/S**, poderia armazenar mais de mil Pokémon e até soltaria Fire Blasts ao se abrir a tampa o Gamecube.

Eis que chega **Pokémon Colosseum**. Um game produzido pela novata Genious Sonority, que não tem opções Online, não armazena Pokémon, nem solta Ice Beams pela tela da TV. Mas se esforça para satisfazer nossas expectativas.



Dois jogos em um

Antes de mais nada, **Pokémon Colosseum** não é apenas uma seqüência dos dois **Stadium** lançados para o N64. Na verdade, é um pacote que contém dois jogos diferentes e direcionados a públicos diferentes. O primeiro deles é o modo Story. É esse o jogo que "revoluciona" o conceito de Stadium, trazendo um modo que pode ser jogado sozinho, sem precisar da conexão com os demais games Pokémon para ser aproveitado. Você será apresentado ao continente de Orre, um lugar aterrorizado pela Equipe Snagem, um grupo de foras-da-lei que roubam Pokémon de outros treinadores.

Diferente de Kanto, Johto ou Hoenn, Orre é um território desolado, onde os desertos se expandem por todos os lados, obrigando os habitantes a lutar pela sobrevivência dia após dia. Mais que isso: Orre é um lugar em que Pokémon são criaturas raras. Algumas espécies podem valer milhões para colecionadores, então, não é de se estranhar que muita gente queira roubá-los.

Você encarna um ex-membro dos Snagem, que se revolta ao descobrir que os Pokémon roubados são usados em experimentos que os tornarão máquinas de combate perfeitas, os Shadow Pokémon. Com a Snag Machine (que permite roubar Pokémon de outros treinadores) acoplada ao seu braço, você deve recuperar os monstrinhos alterados e purificá-los para que não sofram mais. Você também contará com a ajuda de uma parceira dotada de poderes psíquicos e acompanhada de um Espeon e um Umbreon.

Esse modo é a grande vedete de **Colosseum**. O time de produção tomou um cuidado monstruoso para desenvolver uma ambientação mais madura que a dos outros games da série. A paisagem árida e as cidades repletas de criminosos, aliadas a um protagonista mais misterioso, oferecem uma atmosfera mais interessante para os jogadores que cresceram com **Pokémon**.



O enredo é bem construído e a trama se aprofunda mais e mais, envolvendo o jogador. Ao terminar o game, você pode transferir seus Pokémon purificados para as versões **R/S**, o que inclui diversos Pokémon exclusivos de **Gold/Silver/Crystal**, como Typhlosion, Miltank e outros. Você encontra novos monstrinhos a cada nova jogada e é obrigado a terminar a aventura diversas vezes para conseguir completar sua lista de Pokémon. Mas não se preocupe: não será nenhum sacrifício terminar esse modo tão divertido.





O outro lado da moeda

O segundo modo de jogo é a verdadeira seqüência de **Stadium**. O modo Battle é exatamente o que se sugere: um modo no qual você pode colocar seus monstrinhos para batalhar em um universo totalmente poligonal. Você poderá ver os Pokémon representados com uma técnica chamada Gourad Shaded, que usa menos texturas, mais polígonos e efeitos de luz e sombra, o que garante um visual mais arredondado e animação de melhor qualidade.

O Battle traz diversas modalidades voltadas especialmente para os jogadores de **Ruby** e **Sapphire**. Você poderá batalhar contra até quatro amigos no Gang Battle usando quatro GBAs interligados por cabos Game Link. Isso permite aos jogadores escolher os golpes na tela do próprio portátil, evitando que os oponentes vejam suas estratégias. No Colosseum Battle, você deve derrotar todos os oponentes para receber PokéCupons, que podem ser trocados por TMs que, por sua vez, podem ser transferidas para as versões **R/S**. Há ainda o modo Mt.Battle, no qual se pode escolher um time e seguir com ele por 100 batalhas consecutivas para, no final, encarar o guardião Ho-oh e ganhar a chance de transferi-lo para os cartuchos de Game Boy Advance.

Por outro lado, é nesse modo que **Colosseum** falha. O modo Battle não é, nem de longe, um sucessor à altura de **Stadium**. A razão é a falta de praticidade. Você pode registrar apenas um time por vez na memória do jogo e não pode usar um time registrado para batalhar contra uma equipe do GBA no Gang Battle, por exemplo. Se não possuir pelo menos dois cabos GBA-GC Link, o treinador é obrigado a usar um time pouco treinado do modo Story. Há as dificuldades técnicas: para se chegar a um único menu, por exemplo, você será obrigado a passar por diversos submenus até encontrá-lo.

A parte sonora também é sofrível. No modo Mt. Battle, o pobre jogador é obrigado a ouvir a mesma música sem graça por centenas de batalhas. O narrador também foi descartado em **Colosseum**, o que contribui para que alguns combates fiquem ainda mais tediosos. Isso sem mencionar que todos os rugidos dos bichinhos são iguais aos das versões para GBA. É até engraçado ver uma criatura monstruosa e animada soltando um ruído digitalizado, digno de um jogo de diversas gerações anteriores.

Pokémon Colosseum é, ao mesmo tempo, um bom RPG e um fraco game de luta. O modo Story vai atrair qualquer Pokéfã, do mais novo ao mais experiente. Já o modo Battle decepcionará muitos, mesmo assim, agradará àqueles que buscam itens exclusivos ou algo do gênero. Este é um jogo obrigatório a qualquer treinador Pokémon, mas não vá com muita sede ao pote.

Eric Araki

Gráficos 7.0 Som 2.0 Jogabilidade 8.0 Diversão 8.0 Replay 9.0

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Genious Sonority
Número de jogadores: 1 a 4
Gênero: Estratégia/Luta

7.5 Nota final

São dois jogos em um. O Story é incrível, envolvente, emocionante. O Battle é, no mínimo, decepcionante.

Por trás de Colosseum

Entrevistamos os responsáveis pelo novo game dos monstrinhos

Para quem não sabe, a Genious Sonority é uma second-party da Nintendo que reúne diversos talentos novos no mundo dos games. Fundada em 2002, a softhouse foi uma das primeiras empresas a serem beneficiadas pelo Fundo Q criado pelo ex-presidente Hiroshi Yamauchi. Na entrevista a seguir, concedida antes do lançamento do game, a equipe de produção conta como foi trabalhar com Pokémon e todas as muitas dificuldades envolvidas no projeto. Confira agora os depoimentos dos japoneses Manabu Yamana (presidente da Genious Sonority e diretor de **Pokémon Colosseum**), Akihiko Miura (diretor de conceito de jogo), Takanori Wada (diretor gráfico), Kazunori Orio (roteirista do modo Story) e Shinichi Hiromoto (designer de personagens).

Nintendo World: Como a empresa começou? E o que o nome Genious Sonority significa ?



Manabu Yamana: A Pokémon Company veio até nós em 2002 e nos pediu para desenvolver o novo game de Pokémon. Assim, reunimos o grupo para realizar o projeto. Sonority significa dissonância, mas como um nome assim não soava bem, adicionamos o Genious.



Kazunori Orio: Acho que a formação de nossa empresa foi incomum. O estúdio foi criado com especialistas em determinadas áreas, apenas para começar a trabalhar em um jogo.

Como correu o processo de produção?

MY: Primeiro, nos pediram para desenvolver o novo jogo de Pokémon. Então, Miura desenvolveu o conceito de jogo.



Akihiro Miura: Eu queria produzir um jogo diferente, que estivesse voltado para um público um pouco mais velho do que o dos demais games de Pokémon. Assim, pela primeira vez, o personagem tem por volta de 17 anos e veste roupas bem sombrias. Roubar Pokémon também é um novo conceito. Acho que tudo isso ajudará a dar a **Colosseum** um novo estilo.

MY: Depois de decidirmos o conceito, começamos a criar o ambiente em que ele iria se desenvolver. O sr. Miura chamou Shinichi Hiromoto para se encarregar do processo.



Shinichi Hiromoto: Assim que ouvi sobre esse projeto, tive certas idéias que queria implementar. Ser capaz de tirar aquelas idéias do papel foi o motivo pelo qual me uni ao grupo. Vejo exatamente o que eu imaginava no resultado final. É muito gratificante.

MY: Depois disso, precisávamos escrever um enredo. Eu havia trabalhado com Orio há algum tempo, então o chamei para fazer parte do projeto. Orio é um escritor fantástico, que eu sabia ser capaz de criar um enredo à altura do sistema.

KO: Pokémon já tem um mundo pronto, por isso tive dificuldades em ter idéias para o novo conceito. Contudo, quando olhei para as artes conceituais e esboços criados por Hiromoto, aquilo me levou a querer mostrar que tínhamos liberdade para usar um estilo mais livre, contanto que o básico permanecesse inalterado. Acredito que isso tenha feito do jogo algo diferente dos demais, e estou ansioso para ver como o público receberá isso.



Takanori Wada: Começamos a criar os CGs dos Pokémon nos baseando em ilustrações. Como estávamos aprendendo muito sobre o mundo de Pokémon, houve uma série de surpresas durante o processo. Foi um grande desafio criar as animações para os trabalhos de Hiromoto e fundir com a arte de Pokémon. Contudo, depois que conseguimos combinar ambos, o resultado foi muito interessante: monstrinhos fofos em um mundo decadente. Fiquei feliz com o resultado dessa discordância de estilos.

Qual foi o objetivo principal durante o processo de desenvolvimento?

MY: As batalhas são o principal fator em qualquer jogo de Pokémon. Coloquei como grande prioridade fazer com que as batalhas parecessem bonitas de se ver e jogar, com ênfase em câmeras mais dinâmicas e animações inteligentes. Além disso, tivemos de fazer com que o modo Story seguisse por diversos caminhos diferentes para que você não visse sempre a mesma coisa de novo e de novo. Foi como fazer um filme.

KO: Levamos um tempo enorme para nos certificar de que o jogo atrairia tanto os jogadores mais velhos, como nós, quanto os fãs mais novos de **Pokémon**. Como o enredo é bem atual e o herói é mais velho, isso vai interessar muito aos jogadores que normalmente não jogariam um game **Pokémon**. Mesmo que não tenha acompanhado a série antes, você pode começar por aqui e gostar da história.
É uma grande mudança em relação aos anteriores, porém, não abandona as raízes.

Os modos Story e o Battle são bastante extensos. É como ter dois games em um. Desenvolver isso foi um grande desafio?

AM: **Colosseum** tem a intenção de atrair aos jogadores que nunca jogaram **Pokémon**. Se você jogar o modo Battle, vai sentir vontade de jogar o modo Story. Se começar pelo Story, vai querer jogar o modo Battle.

MY: Era quase quatro da manhã quando terminamos a primeira versão jogável do modo Battle, e todos queriam jogar para testar. Mas nenhum de nós tinha forças para isso, estávamos exaustos! (risos)

O ato de roubar Pokémon é a essência do modo Story. Como foi implantar isso?

KO: No mundo de Pokémon, roubar os monstrinhos de outros treinadores é algo ruim que ninguém deve fazer. Se tomar a criatura de alguém pela força, você será o pior tipo de ladrão. Mesmo que o jogador faça isso para salvar um Pokémon, ainda há muita controvérsia no ato de roubar. Por outro lado, o sistema todo não funcionaria se não fosse o modo Snag. Assim tivemos de lidar com isso com muito cuidado.

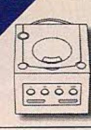
Esta é a primeira vez que vemos o sistema de Snag e os Shadow Pokémon. Há outros elementos no jogo que sejam completamente novos?

KO: Fizemos uma pesquisa de campo no início do desenvolvimento do jogo e passamos muito tempo discutindo esses elementos. Tudo isso criou mudanças imensas no mundo Pokémon e percebemos que já era o suficiente. Não queríamos criar uma série de coisas que destruíssem o que as pessoas já sabem sobre o tema.

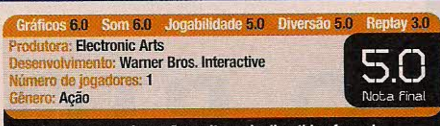
AM: O pessoal da Pokémon Company, Creatures e da Game Freak nos ajudaram bastante. Não teríamos conseguido completar o projeto a tempo se não fosse por isso. Eu agradeço muito a todos que nos ajudaram a transformar esse game em um sucesso.

Qual a mensagem que vocês querem mandar aos jogadores?

MY: Este é um jogo divertido. Vocês vão gostar!



Looney Tunes: Back in Action

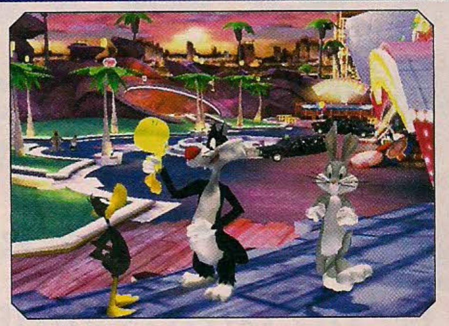


Gráficos 6.0 Som 6.0 Jogabilidade 5.0 Diversão 5.0 Replay 3.0

Produtora: Electronic Arts
Desenvolvimento: Warner Bros. Interactive
Número de jogadores: 1
Gênero: Ação

5.0 Nota final

Patolino e seus amigos são muito mais divertidos fazendo palhaçadas no Cartoon Network.





O filme, estrelado por Patolino, Pernalonga e Brendan Fraser, não fez muito sucesso e ficou poucas semanas em cartaz. O game segue pelo mesmo caminho e ficará poucas horas dentro de seu GameCube. É lógico que o jogo tem o enredo do longa-metragem: um macaco roubou um valioso diamante azul e você tem de recuperá-lo.
Não há muita variação: ou você controla Pernalonga (com a vantagem de cavar buracos e se esconder na grama) ou Patolino (que pode nadar), mas é quase sempre a mesma coisa: corra atrás de macacos, persiga macacos por plataformas, ganhe grana para comprar macacos de Frangolino, resolva enigmas para encontrar macacos. Não há nada dizendo que você precisa capturar essa macacada toda, mas para ingressar na última área do jogo, você deve ter um número bem alto de símios guardados. Portanto, é melhor ficar atento ao paradeiro desses comedores de bananas. Um ou outro minigame perdido pelo jogo, como uma louca corrida de montanha-russa ou a perseguição do Coiote ao Papa-Léguas em cima de um foguete, não são suficientes para esquentar as coisas. Prefira o filme. Esse, pelo menos, só tem uma hora e meia de duração...





Eduardo Trivella

Medabots Infinity

Gráficos 5.0 Som 5.0 Jogabilidade 4.0 Diversão 4.0 Replay 4.0

Produtora: Natsume
Desenvolvimento: Victor Interactive
Número de jogadores: 1 a 4
Gênero: Ação

4.0 Nota final

O game tentou misturar um monte de gêneros e pegar carona no sucesso do desenho. A idéia é boa, mas o resultado final...

Medabots é um anime bacana que chegou ao Brasil no ano passado e faz o maior sucesso na Fox Kids e na Globo. A série conta a história de Ikki, um garoto que vive em um mundo onde ser cool é ter um robô bem equipado para disputar as ciberlutas. Ele encontra um medalhão, constrói um Metabee e ambos vivem muitas aventuras. **Medabots Infinity** é uma delas.
A Natsume tentou trazer a sensação de controlar os robôs da TV, acrescentando elementos de RPG à história. Infelizmente, não deu certo. O estilo não é nada excepcional: o jogador deve explorar áreas e cumprir objetivos, entrando em uma luta e outra durante os intervalos. Metabee pode encontrar itens e aumentar seus poderes durante as fases, e muda de forma conforme encontra novas medapeças e armaduras. Mas o game não se resume à construção de criaturas. Seu "Pokémon cibernético" deverá enfrentar outros robôs enquanto Ikki explora a região e conversa com outros personagens.
Infinity ainda traz mais opções, como dois modos Multiplayer, a possibilidade de criar arenas e de transferir medapeças para a versão para GBA. Mesmo com tudo isso, é um game monótono, que traz gráficos muito simples e jogabilidade bastante limitada. Aqui, vale a máxima: só para quem é fã.



Renato Siqueira

Pitfall: The Lost Expedition

Gráficos 6.0 Som 8.0 Jogabilidade 7.0 Diversão 8.0 Replay 8.0

Produtora: Activision
Desenvolvimento: Edge of Reality
Número de jogadores: 1
Gênero: Ação

7.0 Nota final

Um game bacana. Mas por que será que deixaram o Pitfall com uma cabeça tão grande?

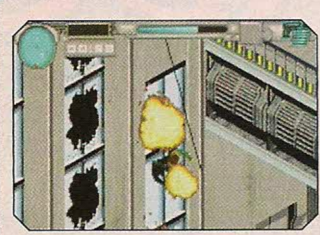
Quando você escuta a palavra Pitfall, ótimas lembranças vêm à sua mente, certo? Prepare-se para dar um upgrade nessas memórias infantis, agora em três dimensões.
A Activision transformou o famoso Pitfall em **Pitfall: The Lost Expedition**. Se você for um jogador saudosista, é melhor nem terminar de ler o review. O nome é o mesmo, mas o jogo... quanta diferença! Agora, além de saber que o herói possui um rosto, você fará muito mais do que pular sobre pântanos e jacarés famintos: você terá que fugir de bichões em chamas, socar escorpiões, entre outras tarefas mirabolantes. O game é bonito e interessante e se você não for muito exigente, a diversão está garantida por horas. A trilha sonora é muito boa, porém, os puzzles cansam rapidamente. Quer um motivo realmente bom para chegar até o final do jogo? Destravar a versão **Pitfall** clássica do Atari, lançada em 1982.



Maria Beatriz Sant'Ana

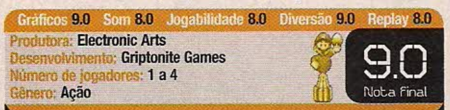


James Bond 007: Everything or Nothing



Como não podia deixar de ser, a nova aventura do agente 007 no GBA começa em meio a muitas explosões, tiros e correria. Mas tudo não passa de um aperitivo para o que vem pela frente. Conforme explica a agente M, sua missão é impedir uma possível ameaça nanotecnológica, obra do diabólico espião Nikolai Diavolo. O game segue um esquema de missões primárias e secundárias: se quiser, você pode cumprir apenas o básico para terminar o jogo. Porém, as missões secundárias fornecem mais Style Points. Quando acumulados, eles servem para Bond adquirir novos equipamentos ou minigames, como um Black Jack, que é liberado pela módica quantia de 2.500 pontos. **EoN** traz também fases de perseguições de carros, com tiroteios, bombas e óleo para todos os lados. Lembra aquele vilão com dentes de ferro, o Jaws? Até ele marca presença para infernizar a sua vida. Os gráficos são muito bonitos e as cenas entre os estágios apresentam os rostos digitalizados dos atores. A parte sonora também foi tratada com muito cuidado, com direito à música-tema e tudo mais. Há também um modo Multiplayer caprichado, no qual até quatro Bonds se enfrentam em diversos cenários. E os sortudos que tiverem o jogo para Cube podem conectar as duas versões (com o cabo Game Link), para, assim, liberar mais alguns extras. Coisa fina.

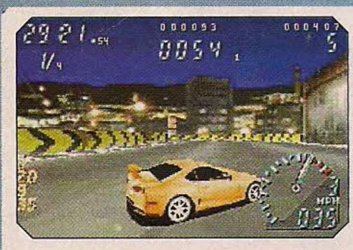
JP Nogueira



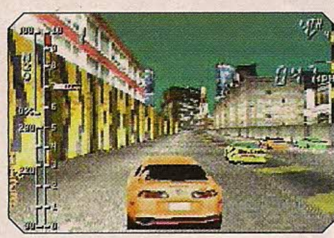
Gráficos 9.0 Som 8.0 Jogabilidade 8.0 Diversão 9.0 Replay 8.0
Produtora: Electronic Arts
Desenvolvimento: Griptonite Games
Número de jogadores: 1 a 4
Gênero: Ação
9.0 Nota final
Um excelente jogo de espionagem que manterá o seu GBA ocupado por muito tempo.



Need for Speed Underground



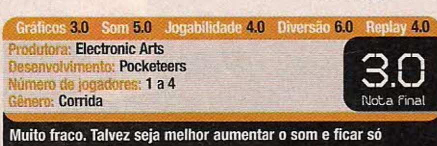




O título é perfeito: este game deveria ficar bem escondido nos subterrâneos mesmo. Diferente da versão para GameCube, os gráficos são ruins e confusos. As músicas, por outro lado, são bem caprichadas, dignas de **Velozes e Furiosos**. Pena que sejam poucas, e os efeitos sonoros, horríveis. Seu objetivo é ser o melhor corredor de rachas e manobras do submundo. Para isso, existem vários modos e opções a escolher. Você também pode personalizar o seu carro, desde o desempenho até texturas na lataria. Mas isso não é o suficiente para empolgar. Se você for fã da série, talvez tenha paciência para jogar mais do que cinco corridas.

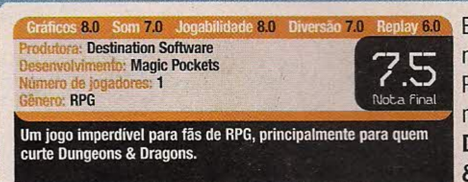
JP Nogueira





Gráficos 3.0 Som 5.0 Jogabilidade 4.0 Diversão 6.0 Replay 4.0
Produtora: Electronic Arts
Desenvolvimento: Pocketeers
Número de jogadores: 1 a 4
Gênero: Corrida
3.0 Nota final
Muito fraco. Talvez seja melhor aumentar o som e ficar só escutando a música...

Baldur's Gate: Dark Alliance



Gráficos 8.0 Som 7.0 Jogabilidade 8.0 Diversão 7.0 Replay 6.0
Produtora: Destination Software
Desenvolvimento: Magic Pockets
Número de jogadores: 1
Gênero: RPG
7.5 Nota final
Um jogo imperdível para fãs de RPG, principalmente para quem curte Dungeons & Dragons.

Baseado no mundo do RPG de mesa **Dungeons & Dragons**, **Baldur's Gate** chega com estilo ao portátil da Nintendo. No game, o herói deve escolher entre as classes Fighter, Archer e Wizard e se embrenhar nos lugares mais esquisitos e perigosos em busca de tesouros e fama. É claro que isso envolve uma boa dose de monstros e criaturas bizarras, além de labirintos longos e confusos. Pena que não há mapa para se guiar por ali.
A trilha sonora, bem trabalhada, é sombria e misteriosa. Os efeitos sonoros é que ficaram devendo. Quando o personagem ataca, soa como um saco de farinha caindo no chão. Pelo menos, os gráficos fluem bem e a movimentação dos inimigos impressiona. Apesar de haver limitações na construção do personagem, todos os equipamentos podem ser visualizados quando são equipados – o que é bem bacana. Os controles e as batalhas são bem simples, mas alguns inimigos mais chatos deixam a aventura bem complexa. Outro ponto negativo: faltou espaço para gravar mais de um jogo na memória do cartucho.



JP Nogueira

The Sims Bustin' Out



Depois de sete expansões para PC, a série **The Sims** finalmente chega ao GBA. Mas não se anime tanto. Nesta versão, ainda é necessário decorar a sua casa e manter em um bom nível os oito medidores de necessidades de seu Sim. Entretanto, as semelhanças com os demais jogos da série terminam por aí. Agora, você controla um único Sim que vive em uma fazenda. Lá, você precisa completar várias tarefas para ganhar dinheiro e se mudar para a cidade grande, onde mais desafios acontecem. Toda sua interação com os outros Sims é mostrada por escrito na tela, como acontece em um jogo de aventura comum. Você pode até escolher a melhor resposta durante uma conversa, por exemplo. Além disso, é possível transportar seu personagem da versão para GameCube para o portátil, ou trocar com seus amigos itens via cabo Game Link. Divertido e viciante, como todo **The Sims** tem que ser.



Juliana Fernandes

Gráficos 8.0 Som 7.0 Jogabilidade 8.0 Diversão 7.0 Replay 8.5

Produtora: Electronic Arts
Desenvolvimento: Griptonite Games
Número de jogadores: 1 a 2
Gênero: Estratégia

7.0 Nota final

É uma pena que a quantidade de objetos de interação seja pequena se comparada com a versão para GameCube.



Eles NÃO estão de volta

Estes games também mereciam remake... você se lembra deles?

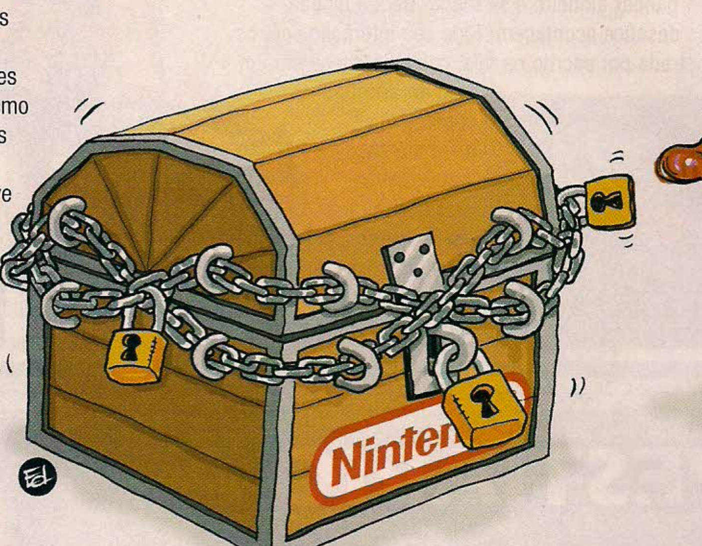
Por Marcel R. Goto

O lançamento de **Metroid: Zero Mission** fez parte de uma estratégia bem inteligente da Nintendo: ao mesmo tempo que conquista novos jogadores, agrada os seus fãs mais antigos. Graças à dobradinha Game Boy Advance – GameCube, a empresa tem lançado versões revisadas e portáteis de seus jogos clássicos, ao mesmo tempo que cria versões atualizadas e superavançadas para o Cube.

Foi assim com **Super Mario**, por exemplo. A série teve quatro remakes de seus clássicos para NES e Super NES no GBA, ao mesmo tempo em que o Cube ganhou **Super Mario Sunshine**. O mesmo aconteceu com **Zelda**, **Metroid**, e, mais recentemente, até com **Pokémon**.

Mas nada é perfeito. Para cada série atualizada e renovada, várias outras são deixadas para trás, apesar de terem um lugar garantido na história dos videogames e na memória dos jogadores.

Nesta matéria especial, lembramos um pouco o lado não tão alegre da moda dos remakes: jogos e idéias que foram esquecidos, apesar de todo seu potencial. Chore conosco.





Kid Icarus

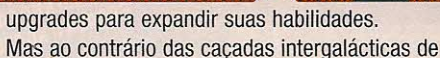
Produtora: Nintendo

Lançado originalmente para: NES (1987)

Isso pode ser um choque para os jogadores mais novos, mas Samus Aran tem um "irmão": o primeiro **Metroid** foi lançado em 1987 junto a outro título, **Kid Icarus**, semelhante a ele em vários sentidos. Também tratava-se de um jogo de plataforma com exploração, que oferecia um sistema de passwords para salvar seu progresso, no qual o personagem ganhava vários upgrades para expandir suas habilidades.







Mas ao contrário das caçadas intergalácticas de Samus, Kid Icarus desapareceu junto com a era do 8-bits, mesmo tendo feito grande sucesso no NES e no Game Boy. É um dos poucos casos em que a Nintendo deixou para trás uma série bem-sucedida. A explicação mais provável para o sumiço de Pit e suas aventuras em Angel Land é o excesso de semelhanças com **Metroid**, apesar de nada impedir que as duas séries se distanciassem com o tempo.

Zelda II: The Adventure of Link

Produtora: Nintendo

Lançado originalmente para: NES (1988)

Ok, Zelda está em mais evidência do que nunca. Mas se você era fã do segundo jogo, **The Adventure of Link**, está sem sorte. O game mudou praticamente todo o estilo da aventura original e nenhuma das suas inovações permaneceu na série nos jogos seguintes. O mapa enorme de Hyrule, que dava um senso épico à aventura, os estágios de ação em sidescroll, com lutas mais dinâmicas e mais opções de controle, foram esquecidos já no jogo de Super NES, quando a evolução da série realmente começou. Para os saudosistas, resta jogar **Zelda II** na coletânea **Zelda: Collector's Edition**, lançada para o GameCube.





Urban Champion

Produtora: Nintendo

Lançado originalmente para: NES (1985)

A Nintendo praticamente inventou os jogos de luta "um-contra-um" em 1984, com **Urban Champion**. Mas até a chegada de **Super Smash Bros.**, a empresa nunca explorou esse gênero, provavelmente por causa de sua política contra jogos violentos. Ela poderia ter produzido seus próprios games como **Double Dragon**, **Final Fight** ou **Street Fighter**, mas nunca o fez. Precisa dizer mais? Só um novo **Urban Champion** para o GBA, nos mesmos moldes de **River City Ransom**, pode corrigir esse erro histórico.



Golgo 13: Top Secret Episode

Produtora: Vic Tokai

Lançado originalmente para: NES (1987)



A Nintendo só começou a relaxar suas regras sobre o que podia ou não aparecer em seus consoles com a chegada do N64. Antes, os jogos passavam por uma rígida censura, que fez com que **Mortal Kombat** perdesse aquela sangria desatada. Isso tudo torna **Golgo 13**, da Vic Tokai, uma enorme surpresa. Inspirado em uma série de mangá e lançado no fim dos anos 80, a história é praticamente uma aventura de James Bond para o Famicom, com direito à espionagem e traições por todos os lados, atos terroristas e noitadas românticas com a GolgoGirl da vez. Apesar de controles um tanto limitados (trata-se de um jogo de 8 bits), o que chama a atenção é a história envolvente e séria, com profundidade poucas vezes vista em um game atual. **Golgo 13** teve uma continuação, **The Mafat Conspiracy**, que acabou relegada ao esquecimento.



Dig-Dug II

Produtora: Namco

Lançado originalmente para: NES (1987)



O primeiro **Dig-Dug** não foi exatamente revolucionário: o game tinha bastante em comum com outro clássico do início do anos 80, **Mr. Do!**. Mas a segunda versão traz idéias e uma dinâmica de jogo que permanece praticamente inédita até hoje.

O conceito é simples: cada estágio é uma ilha, e você deve eliminar todos os monstrinhos dela. Para isso, você conta com uma arma de raios (que infla seus inimigos aos poucos até eles explodirem como bexigas) e uma britadeira, que pode unir as rachaduras da ilha.



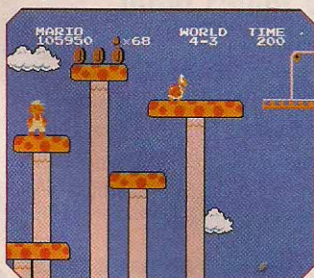
As rachaduras têm duas funções. Uma é isolar os monstros, que não podem passar facilmente por cima delas. A outra é a idéia mais legal do game: provocar o desabamento de partes inteiras da ilha para afogar os bichinhos. É possível destruir tudo, até restar somente o pedaço de terra sobre o qual você está.

A liberdade que o jogador tem para modificar o cenário da maneira que achar mais conveniente é uma raridade nos games, e talvez a maior evidência de que **Dig-Dug II** merece, pelo menos, um remake para GBA.

Super Mario Bros.

Produtora: Nintendo

Lançado originalmente para: NES (1985)



Mario ainda é o astro maior da Nintendo, mas seus jogos deram uma guinada para a terceira dimensão com o N64, de onde nunca mais voltaram. **Super Mario World 1** e **2**, foram os últimos jogos 2D com o personagem e deixaram os jogadores fascinados com as possibilidades que os próximos títulos da série trariam. Mas **Mario 64** e **Sunshine** seguiram por caminhos diferentes, com um estilo totalmente novo. Já são dez anos sem um jogo original e em 2D que continue a evolução trazida por **Super Mario Bros. 1**, **2**, **3** e **World**.



Os rumores dizem que **Super Mario Advance 5** será totalmente inédito, como os jogadores há tanto pedem. Até a confirmação oficial da Nintendo, só nos resta esperar.

Zombies Ate My Neighbors

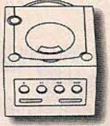
Produtora: Konami

Lançado originalmente para: Super NES (1993)

A Lucas Arts dominou o mercado de jogos de PC, mas também contribuiu com esta pequena pérola para o 16-bit. **Zombies**... faz graça com os filmes de terror antigos, colocando seu personagem no meio de uma invasão de múmias, zumbis, aliens e todo tipo de monstro. Sua missão é salvar seus vizinhos usando lança-mísseis, cortadores de grama, pistola de água-benta, entre outros. A variedade, aliás, é a maior qualidade do jogo. São 55 cenários gigantescos, cada um com mais passagens secretas e armas escondidas. Esta é, praticamente, uma evolução de **Gauntlet**: a idéia de ação cooperativa entre os jogadores está intacta. Pena que **Zombies**... tenha caído no limbo, de onde só saiu com uma continuação um pouco menos divertida para o Super NES.







Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Música de encerramento alternativa

Termine o jogo três vezes, em qualquer nível de dificuldade, sempre usando o mesmo Save Game. Na terceira vez, a música de encerramento será diferente.



Munição infinita

Termine o jogo sem ter se rendido à tortura de Revolver Ocelot. No final, Meryl dará a você uma bandana para ser usada no próximo jogo que você iniciar. Se você equipar a bandana, terá munição infinita para todas as armas que usar.



Invisibilidade

Termine o jogo depois de ter se rendido à tortura de Revolver Ocelot. No final, Otacon dará a você o dispositivo de invisibilidade que ele estava usando para ser equipado no próximo jogo que você iniciar. Se você equipar a Stealth Camo, os guardas não poderão ver você. Se encostar ou fazer ruídos, eles saberão onde você está.

Câmera fotográfica

Termine o jogo em qualquer dificuldade para habilitar a máquina fotográfica. Use a câmera para fotografar o que bem entender no cenário. Se você tirar fotos de algumas cenas em específico, poderá conferir diversos extras, como as caras dos membros da equipe de produção de **The Twin Snakes**.



Dificuldade Extreme

Termine o jogo em qualquer dificuldade para habilitar o modo Extreme. Aqui, os soldados terão percepção e inteligência bastante aguçadas. A quantidade de itens de recuperação e munição também diminui bastante.

Habilite o vídeo de Meryl no modo Demo

Termine o jogo sem se render à tortura de Revolver Ocelot.

Habilite o vídeo de Otacon no modo Demo

Terime o jogo depois de se render à tortura de Revolver Ocelot.

Roupa alternativa para Meryl

Termine o jogo duas vezes usando um mesmo arquivo de gravação e sem se render à tortura de Ocelot.

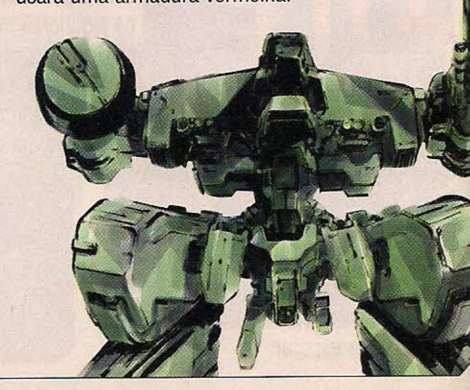


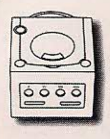
Roupa alternativa de Otacon

Termine o jogo duas vezes usando um mesmo arquivo de gravação, após se render à tortura de Ocelot.

Roupa de James Bond para Snake

Para conseguir o item Tux (Tuxedo), primeiro consiga o Stealth Camo e a Bandana. Após conseguir ambos itens, comece um novo jogo. Snake estará vestindo um terno no estilo de 007. Meryl estará com uma nova roupa também, enquanto o Ninja usará uma armadura vermelha.





James Bond 007: Everything or Nothing

Códigos "Platinum"

Os códigos abaixo podem ser ativados a qualquer momento do modo Single Player, mas você precisa ter conquistado um certo número de Platinum Awards. Para isso, é só alcançar uma excelente pontuação em cada fase. Vale lembrar que as dicas não podem ser utilizadas para se conquistar uma colocação Platinum. Se o truque for utilizado, o Platinum não será contado. Para todas as seqüências, pressione o Start para dar pausa no jogo e realize os comandos. O número entre parênteses representa a quantidade necessária de Platinuns.

Golden Gun: X, Y, A, X, Y (1).
Maior tração: X, A, A, B, Y (3).
Bateria melhorada: X, B, B, A, X (5).
Munição em dobro: X, X, A, X, Y (7).
Dano em dobro: X, Y, Y, B, X (9).
Recarregar munição: X, X, Y, B, B (11).
Invisibilidade: X, Y, A, Y, B (13).
Recarregar bateria: X, Y, Y, A, X (15).
Todas as armas: X, Y, A, A, X (17).
Bateria infinita: X, B, X, B, Y (19).
Munição infinita: X, A, B, A, Y (23).
Carros em câmera lenta: X, B, Y, A, Y (25).
Platinum Gun: X, B, B, X, A (27).

Habilite todos os bônus

Para liberar todos os itens da opção Bonus, conquiste o número indicado de colocações Gold nas fases do Single Player. O número representa a quantidade de Golds necessários para abrir cada bônus.

Fotos de produção 1: um Gold
Fotos de produção 2: dois Golds
Fotos de produção 3: três Golds
Fotos de produção 4: quatro Golds
Fotos de produção 5: cinco Golds
Melhor arma para o Helicopter: seis Golds
Fotos de produção 6: sete Golds
Serena: oito Golds
Fotos de produção 7: nove Golds
Melhor arma para o tanque: dez Golds
Underworld: 11 Golds
Melhor arma do carro Cayenne: 12 Golds
Fotos de produção 8: 13 Golds
Mya: 14 Golds
Melhor arma para o Vanquish: 15 Golds
Fotos de produção 9: 16 Golds
Miss Nagai: 17 Golds
Fotos de produção 10: 18 Golds
Fotos de produção 11: 19 Golds
Katya: 20 Golds
Melhor arma para a moto Triumph: 21 Golds
Fotos de produção 12: 22 Golds
Fotos de produção 13: 23 Golds
Melhoria para a arma do Nanotank: 24 Golds
Fotos de produção 14: 25 Golds
Gallery: 27 Golds



Habilite os modos secretos

Para liberar os modos MI6 Combat Simulator e MI6 Survival Test, termine todas as missões do Single Player.

Personagens e arenas do Multiplayer

Para habilitar os personagens e arenas a seguir, conquiste o número indicado de pontos no modo Cooperative. Dessa forma, todos os personagens e campos de batalha estarão disponíveis no modo Arena.

Personagens

003: 290 pontos
Baron Samedi: 50 pontos
Diavolo Moscow: 400 pontos
Egypt Commander: 90 pontos
Egypt Guard: 180 pontos
Hazmat Guard: 110 pontos
Katya Jumpsuit: 320 pontos
Le Rouge: 260 pontos
Miss Nagai: 450 pontos
Moscow Guard: 230 pontos
Mya: 130 pontos
Odd Job: 70 pontos
Serena: 350 pontos
Serena (roupa alternativa): 430 pontos
South Commander: 210 pontos

Arenas

Burn Chamber: 370 pontos
Cistern: 30 pontos
Test Lab: 160 pontos

Informações extras durante o jogo

Com o Cube desligado, conecte um GBA à entrada do segundo controle com um Cabo Link GBA-GC. Ligue o console e o GBA. O símbolo do portátil aparecerá no canto inferior esquerdo da tela. Agora, a tela do GBA indicará uma série de informações, como a quantidade de munição e energia disponíveis, informações sobre a missão, dicas de como realizar alguns objetivos e muito mais.



Entrevista com o time de produção

Termine o jogo e veja os créditos até o final. Quando o "The End" aparecer, não aperte nenhum botão. Apenas aguarde. O jogo voltará ao início, e, assim que o vidro se quebrar, uma entrevista irá começar.



Pitfall: The Lost Expedition

Truques



Para habilitar as dicas a seguir, segure os botões L e R simultaneamente na tela de apresentação e digite as seqüências indicadas. Uma mensagem aparecerá na tela, mostrando que você a executou corretamente.

Modo Hyper Punch: ←, →, X, ↑, X, →, ←. Seus socos serão muitos mais poderosos.

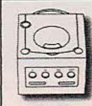
Modo Bottomless Canteen: ←, B, X, ↓, B, A, B, X. Seu cantil nunca se esvaziará.

Jogue como Nicole: ←, ↑, ↓, ↑, X, ↑, ↑.

Jogue o Pitfall clássico: X, X, ←, →, X, B, A, ↑, X. A opção Original Pitfall aparecerá.

Jegue o Pitfall 2: Lost Caverns clássico: ←, →, ←, →, Y, Y, Y. A opção Lost Caverns aparecerá.

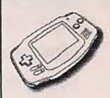




Worms 3D

Passwords para o Map Generator Mode

257462320: mapa pequeno.
194915571: mapa pequeno com uma ponte.
1585104494: mapa em altitude elevada.
241780260: mapa gigantesco.
221350867: mapa com submarinos.
marijuana: mapa repleto de ilhas.



Grooverider: Slot Car Thunder

Carros secretos

Eagle Car: chegue em primeiro à Dinning Room Track, na dificuldade 3V Class.
Bedroom Car: chegue duas vezes em primeiro à Dinning Room Track, na dificuldade 3V Class.
Harrier Car: chegue em primeiro três vezes à Dinning Room Track, na dificuldade 3V Class.
Sprit Car: chegue em primeiro quatro vezes à Dinning Room Track, na dificuldade 3V Class.



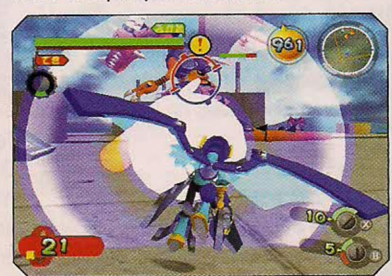
Gotcha Force

Modos especiais

Cada vez que você terminar o jogo, novos modos de jogo e personagens secretos são liberados. Confira quais são os modos habilitados.

Batalhas-solo: para jogar sozinho as batalhas em dupla (você contra dois oponentes), termine o jogo uma vez em qualquer dificuldade.
Special Options: para jogar qualquer missão no modo Story, termine o jogo duas vezes, em qualquer dificuldade.
Neo G Red: termine o jogo três vezes em qualquer dificuldade.
Blue G Red: termine o jogo quatro vezes em qualquer dificuldade.
Crystal G Red: termine o jogo cinco vezes em qualquer dificuldade.
Silver G Red: termine o jogo seis vezes em qualquer dificuldade.
Gold G Red: termine o jogo sete vezes em qualquer dificuldade.
Silhouette G Red: termine o jogo oito vezes em qualquer dificuldade.
Shadow Neo G Red: termine o jogo nove vezes em qualquer dificuldade.





Mega Man Battle Chip Challenge

Chips e torneios secretos



Torneio Class X (Shadow): vença o torneio Class S (Master).
Torneio Class Y (Ashura): vença o torneio Class X (Shadow).





Torneio Class Z (Chaos): vença o torneio Class Y (Ashura).
Habilite a área Yami Net (Survival): vença o torneio Class Z (Chaos).
Conquiste o Forte GS Chip: vença o Survival Tournament da área Yami Net.
Conquiste o Saito Style Chip: entre com o nome NE-tsu-TO em qualquer torneio, e então digite o código M9L1-24TZ-OQNU-MFZL-A6SY-HSA1 em seu Tournament Code.



Yu-Gi-Oh!: The Sacred Cards

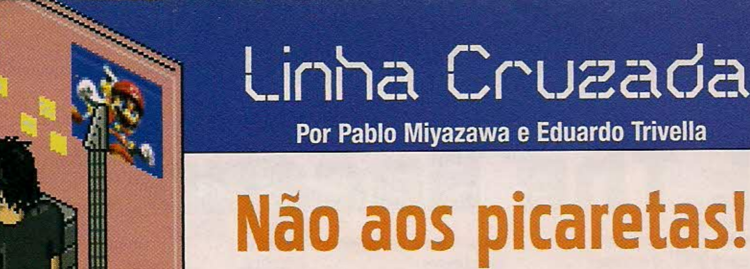
Códigos das cartas

Escreva os códigos abaixo na máquina do Card Shop, para conseguir suas respectivas cartas (continuação da edição 66).

Obese Marmot of Ne	56713552
Octoberser	74637266
Ocubeam	86088138
Ogre of the Black Shadow	45121025
Old Lizard Warrior	43230671
One Who Hunts Soul	03606209
One-eyed Shield Dragon	33064647
Ooashi	13906696
Ooguchi	58861941
Ookazi	19523799
Orion the Battle King	02971090
Oscillo Hero	82065276
Oscillo Hero #2	27324313
Pale Beast	21263083
Panther Warrior	42035044
Parasite Paracide	27911549
Parrot Dragon	62762898
Patrol Robo	76775123
Peacock	20624263
Pendulum Machine	24433920
Penguin Knight	36039163
Penguin Soldier	93920745
Perfectly Ultimate	48579379
Performance of Swords	04849037
Petit Angel	38142739
Petit Dragon	75356564
Petit Moth	58192742
Phantom Dewan	77603950
Phantom Ghost	61201220
Phantom Thief	24348204
Pinch Hopper	26185991
Pot of Greed	55144522
Pot the Trick	55567161
Power of Kaishin	77027445
Pragtical	33691040
Prevent Rat	00549481
Princess of Tsurug	51371017
Prisman	80234301
Protector of the Throne	10071456
Psychic Kappa	07892180
Psycho-Puppet	63459075
Pumpking the King	29155212
Punished Eagle	74703140
Puppet Ritual	05783166
Queen Bird	73081602
Queen of Autumn Leaves	04179849
Queen's Double	05901497
Rabid Horseman	94905343
Raigeki	12580477
Rainbow Flower	21347810
Rainbow Marine Mermaid	29402771
Raise Body Heat	51267887
Rare Fish	80516007
Ray & Temperature	85309439
Reaper of the Card	33066139
Red Archer Girl	65570596
Red Eyes Black Dragon	74677422
Red Eyes Black Metal Dragon	64335804
Red Medicine	38199696
Reflect Bounder	02851070
Relinquished	64631466
Restructor Revolution	99518961
Resurrection of Chimera	39399168
Reverse Trap	77622396
Revival of Sennen	16206366
Revival of Skeleton	31066283
Revived Serpent Night	39411600
Rhaimundos of the	62403074
Right Arm of Forbidden	70903634
Right Leg of Forbidden	08124921
Roaring Ocean Snake	19066538
Rock Ogre Grotto #1	68846917
Rock Ogre Grotto #2	62193699
Rock Spirit	82818645
Rogue Doll	91939608
Root Water	39004808
Rose Spectre of Dune	32485271
Royal Guard	39239728
Rude Kaiser	26378150
Ryu-kishin	15303296
Ryu-kishin Powered	24611934
Ryu-ran	02964201
Saber Slasher	73911410
Saggi the Dark Clown	66602787
Salamandra	32268901
Sand Stone	73051941
Sanga of the Thunder	25955164
Sangan	26202165
Satellite Cannon	50400231
Sea Guardian	85448931
Sea Kamen	71746462
Sea King Dragon	23659124
Sea King of Fury.	18710707
Sectarian of Secre	15507080
Seiyaryu	06740720
Sengenjin	76232340
Serpent Marauder	82742611
Serpent Night Dragon	66516792
Shadow Ghoul	30778711
Shadow Specter	40575313
Shadow Spell	29267084
Shining Friendship	82085619
Shovel Crusher	71950093
Silver Bow & Arrow	01557499
Silver Fang	90357090
Simochi Allergy	40633297
Sinister Serpent	08131171
Sinister Shadow	63125616
Skelengel	60694662
Skelgon	32355828
Skull Guardian	03627449
Skull Night	02504891
Skull Red Bird	10202894
Skull Servant	32274490
Skull Stalker	54844990
Skullbird	08327462
Skull-mark LadyBug	64306248
Sky Dragon	95288024
Sleeping Lion	40200834
Slot Machine	03797883
Snakeyashi	29802344
Sogen	86318356
Solitude	84794011
Sonic Maid	38942059
Sorcerer of the Doomed	49218300
Soul Hunter	72869010
Soul of the Pure	47852924
Space Megatron	39181897
Sparks	76103675
Spellbinding Circle	18807108
Spider Crab	34536276
Spike Seadra	85326399
Spikebot	87511987
Spiked Snail	98075147
Spirit of the Book	14037717
Spirit of the Harp	80770678
Spirit of the Mountain	34690519
Spirit of the Wind	54615781
Stain Storm	21323861
Star Boy	08201910
Steel Fan Fighter	13616074
Steel Ogre Grotto #2	29172562
Steel Ogre Grotto #2	90908427
Steel Scorpion	13599884
Steel Shell	02370081
Stone Armadiller	63432835
Stone Dragon	68171737
Stone Ghost	72269672
Stone Ogre Grotto	15023985
Stone Statue of the Ancients	31812496
Stop Defense	63102017
Stuffed Animal	71068263
Succubus Knight	55291359
Suijin	98434877
Summoned Skull	70781052
Super War-lion	33951077
Supporter in the South	41422426
Swamp Battleguard	40453765
Sword Arm of Dragon	13069066
Sword Hunter	51345461
Sword of Ruin	37120512
Swords of Revealing	72302403
Swordsman frm a Far	85255550
Swordsman of Lands	03573512
Swordstalker	50005633
Synchar	75646173
Tainted Wisdom	28725004
Takriminos	44073668
Takuhee	03170832
Talons of Shurilan	74150658
Tao the Chanter	46247516
Tatsunootoshigo	47922711
Temple of Skulls	00732302
Tenderness	57935140
Tentacle Plant	60715406
Terra Bugroth	58314394
Terra the Terrible	63308047
The 13th Grave	00032864
The Bistro Butcher	71107816
The Drdek	08944575
The Fiend Megacyber	66362965
The Immortal of Thunder	84926738
The Inexperienced	81820689
The Judgement Hand	28003512
The Last Warrior from	86099788
The Little Swordsman	25109950
The Melting Red Sh	98898173
The Snake Hair	29491031
The Statue of East	10262698
The Thing That Hides	18180762
The Unhappy Maiden	51275027
The Wandering Doom	93788854
The Wicked Worm Below	06285791
Thousand Dragon	41462083
Thousand-eyes Idol	27125110
Thousand-eyes Rest	63519819
Three-legged Zombie	33734439
Thunder Dragon	31786629
Tiger Axe	49791927
Time Wizard	71625222
Tiny Guardian	90790253
Toad Master	62671448
Togex	33878931
Tomozaurus	46457856
Tongyo	69572024
Toon Alligator	59383041
Toon Mermaid	65458948
Toon Summoned Skull	91842653
Torike	80813021
Total Defense Shogun	75372290
Trakadon	42348802
Trap Master	46461247
Tremendous Fire	46918794
Trent	78780140
Trial of Nightmare	77827521
Tri-Horned Dragon	39111158
Tripwire Beast	45042329
Turtle Bird	72929454
Turtle Oath	76806714
Turtle Racoon	17441953
Turtle Tiger	37313348
Turu-Purun	59053232
Twin Long Rods #1	60589682
Twin Long Rods #2	29692206
Two-headed King Reaper	94119974
Two-Headed Thunder Dragon	54752875
Two-mouth Darkruler	57305373
Tyhone	72842870
Tyhone #2	56789759
Ultimate Dragon	17928958
Umi	22702055
Unknown Warrior of	97360116
Uraby	01784619
Ushi Oni	48649353
Vermillion Sparrow	35752363
Versaga the Destroyer	50259460
Vile Germs	39774685
Violent Rain	94042337
Violet Crystal	15052462
Vishwar Randi	78556320
Wall of Illusion	13945283
Wall Shadow	63162310
War-lion Ritual	54539105
Warrior Elimination	90873992
Warrior of Tradition	56413937
Wasteland	23424603
Water Element	03732747
Water Girl	55014050
Water Magician	93343894
Water Omotics	02483611
Waterdragon Fairy	66836598
Weather Control	37243151
Weather Report	72053645
Wetha	96643568
Whiptail Crow	91996584
White Dolphin	92409659
White Magical Hat	15150365
Wicked Dragon with Teeth	02957055
Wicked Mirror	15150371
Widespread Ruin	77754944
Wilmee	92391084
Wind Djinn	97843505
Wing Eagle	47319141
Wing Egg Elf	98582704
Winged Cleaver	39175982
Winged Dragon #2	57405307
Winged Dragon, Guardian of the Fortress #1	87796900
Winged Egg of New Life	42418084
Winged Trumpeter	94939166
Wings of Wicked Flame	92944626
Witch of the Black Eye	78010363
Witch's Apprentice	80741828
Witty Phantom	36304921
Wodan the Resident	42883273
Wolf	49417509
Wood Clown	17511156
Wood Remains	17733394
Wow Warrior	69750536
Wretched Ghost of Darkness	17238333
Yado Karu	29380133
Yaiba Robo	10315429
Yamadron	70345785
Yamadron Ritual	29089635
Yamatano Dragon Scroll	76704943
Yami	59197169
Yaranzo	71280811
Yashinoki	41061625
Yormungarde	17115745
Zanki	30090452
Zarigun	10598400
Zera Ritual	81756897
Zera the Mant	69123138
Zoa	24311372
Zombie Warrior	31339260
Zone Eater	86100785

Aumente o limite do deck para 100 pontos

Escreva o código 98025229 na máquina do Card Shop, para elevar o limite de seu deck em 100 pontos. Esse código pode ser utilizado apenas uma vez.



Linha Cruzada

Por Pablo Miyazawa e Eduardo Trivella

Não aos picaretas!

Pelo direito de jogar somente games de qualidade

Cara, a gente tem mesmo que fazer o Linha Cruzada? Não queria parar de jogar **Twin Snakes**...

Coluna mensal é assim mesmo, Trivas. Tem que rolar todo mês. Se bem que eu preferiria jogar **Metal Gear** do que ficar aqui, jogando conversa fora...

Que é isso, mano! Aqui ninguém joga conversa fora. A conversa é cruzada e a linha é quente! Você fala que quer jogar o **Metal Gear**, mas antes vai ter que esperar eu terminar! Tô empolgadão! Jogos assim pintam uma vez a cada mil anos.

Concordo. **Metal Gear Solid** é demais. Games como esse dão uma satisfação imensa. Primeiro, incentivam a nossa inteligência. É entretenimento levado a sério, videogame interpretado como arte, como você mesmo disse. Vendo games assim, penso nos jogos ruins que existem por aí. Dá até dó. Realmente, talento é tudo nesta vida. É o grande diferencial.

A atenção aos detalhes me surpreende. Imagine o trabalho que deu para reunir todas as informações a que se tem acesso durante o jogo e o número de peritos envolvidos. Para mim, enredo sempre foi o aspecto mais importante de um filme. Agora, estou começando a achar que será assim com os games. Aliás, três dos caras que mais se preocupam com isso na indústria, o Miyamoto, o Kojima e o Dyack, estão envolvidos no game. O resultado não poderia ser outro.

Eu só lamento que mais games assim não sejam lançados todos os dias. Volto ao ponto dos jogos ruins. É incrível que as empresas gastem tempo, dinheiro e trabalho em um produto que tem tudo para ter baixa qualidade. Pode verificar que a quantidade de jogos fracos é bem maior que a de games excepcionais. É claro, senão não haveria as obras-primas. Pense bem, qual foi o jogo mais excepcional que você jogou antes desse **Metal Gear Solid**? Você se lembra?

Lembro de alguns sim, mas dá para contar nos dedos de uma mão. Entendo aonde você quer chegar. Está muito fácil abrir uma softhouse, contratar programadores e lançar qualquer porcaria. Eles querem ganhar seu troquinho na “moleza”. Mas também há gente séria envolvida nisso, que sabe o que nós queremos e que não poupa esforços para nos ver satisfeitos. Eu torço para que cada vez mais jogos de alta qualidade sejam lançados, fazendo o público se acostumar com games bons e rejeitar as tranqueiras.

Os games precisam ser feitos por gente que gosta realmente de games. Assim como nós temos que amar games para trabalhar na **Nintendo World**. Chega de picaretas, caça-níqueis, empresas que só querem saber de arrancar a grana da molecada. Deveríamos começar uma campanha de boicote aos jogos porcaria. A partir de agora, só quero game bom na minha mão. Topa?

Seria o paraíso! Mas jogar apenas games excepcionais é, no nosso caso, utopia. Infelizmente, alguém tem que jogar as porcarias. E é melhor que nós os joguemos, assim podemos alertas os leitores antes que eles gastem com bobagem. E isso não deixa de ser um boicote. A gente aproveita nossa posição de formadores de opinião e faz esse lixo apodrecer nas prateleiras. Que tal?

É isso mesmo. Diga não aos jogos ruins. Diga sim aos games bons! E diga sim ao meu pedido: devolve logo o **Metal Gear Solid**, pô!

Vem pegar, Liquid Rocha! Pode chegar! Mas chega chegando, porque eu tenho um míssil Nikita pronto para arrebentar a sua cara! Se chegar perto, não vai nem saber o que derrubou você!

Tá bom... Por enquanto, fico com esse **Pokémon** mesmo...

TOP 5

É possível ficar mais inteligente jogando? As informações contidas em qualquer um destes games são garantia de deixá-lo mais esperto!

1 Splinter Cell — Há muitos clones mixurucas de MGS, mas este não é um deles. Cheio de minúcias, surpreende os espiões de sofá.

2 Carmen San Diego — Você procura um bandido através do tempo e em vários países, nessa antiga série que logo chegará ao GameCube.

3 Mario is Missing — Mario está perdido e o mano Luigi gastará seus neurônios procurando o cara, nesta verdadeira aula de geografia.

4 Romance of 3 Kingdoms — O jogo é meio chato, mas você conhecerá em detalhes o Japão da época em que Nobunaga tentava unir o país.

5 Wheel of Fortune — Curte Show do Milhão? Se quiser reproduzir a experiência em casa, experimente este aqui. E não tem o Lombardi!



NOVO!
PING PONG
GAMES
COLECIONAR GAMES NUNCA FOI TÃO FÁCIL!
01 02 03 04 05
06 07 08 09 10
11 12 13 14 15
16 17 18 19 20
21 22 23 24 25
26 27 28 29 30
31 32 33 34 35
36 37 38 39 40
41 42 43 44 45
46 47 48 49 50
Nintendo
ADAMS

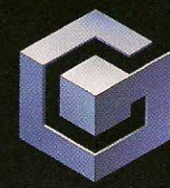




007 EVERYTHING OR NOTHING



KONAMI



NINTENDO GAMECUBE



Comprando o novo Pokémon Colosseum em qualquer loja da Fnac (antes de 22 de Abril) você poderá participar do torneio que se realizará na Fnac da Avenida Paulista, 901.

Data: Sexta 23, Sábado 24 e Domingo 25 de abril

1 **Primeiro Prêmio**
1 GAME BOY ADVANCE SP + 2 JOGOS DE GAME BOY ADVANCE

2 **Segundo Prêmio**
1 GAME BOY ADVANCE SP

3 **Terceiro Prêmio**
2 JOGOS DE NINTENDO GAMECUBE

Venha e aproveite esta excelente oportunidade para se divertir com seus Pokemons favoritos.

Evento organizado por Motta Internacional, Representante Oficial da Nintendo para a América Latina, juntamente com NC Games e FNAC.

Exclusivo para clientes da fnac